

Nintendo Acción

AÑO VIII Nº 84 - 395 PTAS - 2,37 €

¡LOS BOMBAZOS DE ESTE AÑO!

Turok Rage Wars

Rayman 2

Pokémon

Knockout Kings

Hybrid Heaven

REGALAMOS 20 NBA JAM 2000



8 424094 810024 00084

JET FORCE GEMINI

¡Un "shoot'em up" de otra galaxia!

Guías de Goemon 2, All Star Tennis, Shadowman, R-Type DX...



¡Ya están aquí!

Ahora lo que tendrás que hacer es atrapar y coleccionar los 150 Pokémon™ para convertirte en el mejor entrenador del mundo.

Disfrútalo exclusivamente en tu Game Boy®.



Nintendo®

pokemon.nintendo.es

Nintendo abre las puertas del nuevo año con dos impactos de Rare y Namco

los primeros del 2000

(La diversión Nintendo no se detiene)

PERFECT DARK

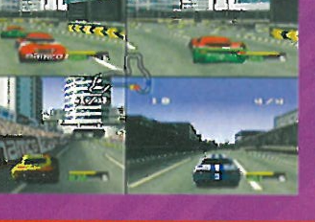
Rare ha anunciado oficialmente que su "otro" juego estelar no saldrá hasta la **primavera** del año que viene. Dicen que le faltan algunos retoques para hacer de él **el juego perfecto.** Nintendo Acción ya ha probado una versión muy avanzada y las sensaciones no han podido ser mejores. Se nos ha caído la baba con las **texturas, las posibilidades de acción, la rapidez con que el engine lo mueve todo...** El modo 4P aún está sin desarrollar, pero también hemos visto los escenarios, y promete emoción sinfín. Será en el 2000. Paciencia.

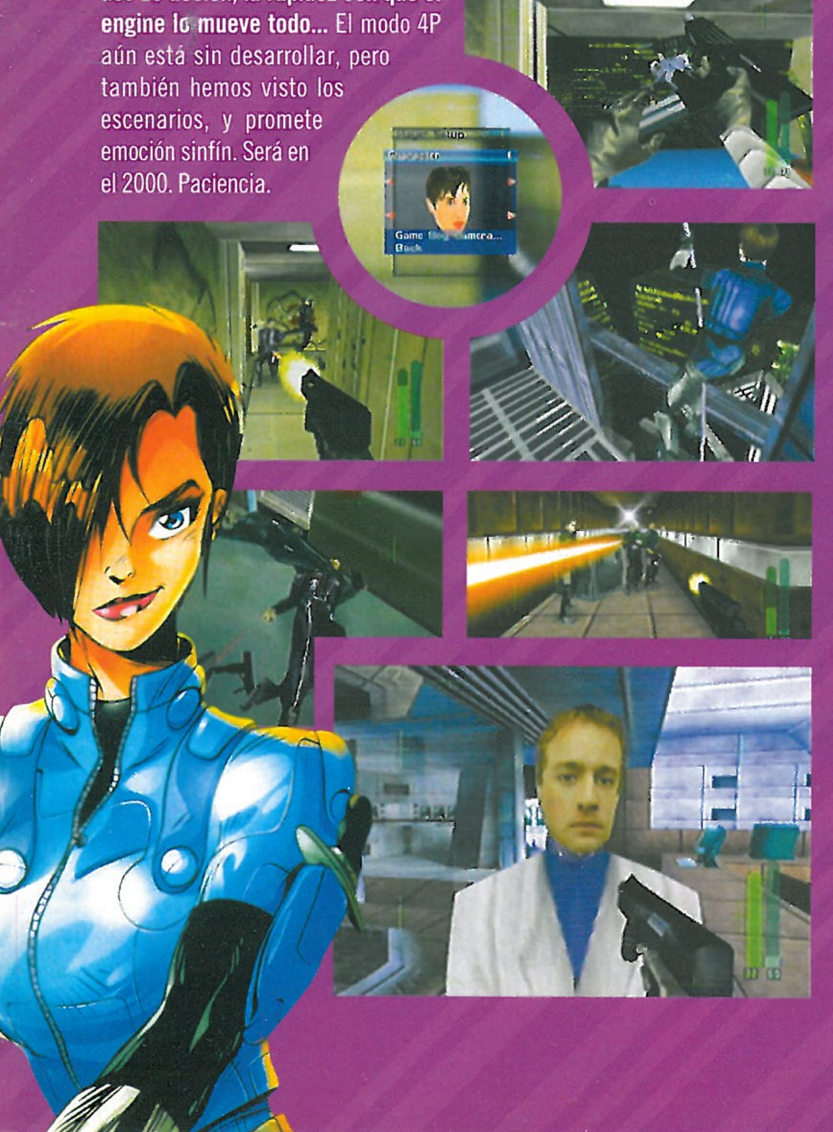












RIDGE RACER 64

Otra joya para la colección Nintendo que también ha pasado por nuestras manos, aunque en una versión menos avanzada que la de Rare. El clásico de Namco está siendo convertido a N64 por un **grupo de desarrollo montado al efecto por la Gran N,** y les está saliendo un juego increíble. Será algo así como una mezcla de todos los RR, y mostrará **gráficos mejorados, efectos de luz únicos y coches nuevos** que sentarán diferencias con respecto a otras versiones. Para el 2000, sí.









ALUCINANTES JUEGOS PARA EL 2.000

- **ETERNAL DARKNESS** –Nintendo
- **RIQA** –Nintendo
- **ZELDA GAIDEN** –Nintendo
- **RALLY CHAMPIONSHIP** –Gremlin
- **TAZ EXPRESS** –Infogrames
- **TUROK 3** –Acclaim
- **NAMCO MUSSEUM** –Namco
- **TOY STORY 2** –Activision
- **A BUGS LIFE** –Activision
- **VIGILANTE 8 II** –Activision
- **STARCRAFT 64** –Nintendo
- **TARZÁN** –Activision
- **X-MEN** –Activision
- **BATMAN** –Ubi Soft
- **DONALD DUCK** -Ubi Soft
- **ISS MILLENIUM** –Konami

SUMARIO

Nº 84 Noviembre

El tema del mes

Jet Force Gemini

Por fin se deja ver la criaturita de Rare, y lo cierto es que nos hemos llevado una sorpresa morrocotuda. Su juego es una auténtica pasada. Gráficamente no tiene rival, y su argumento no se deja llevar únicamente por la acción desenfrenada. Tiene puzzles, momentos estratégicos, y por supuesto muchos disparos. Además, los tres héroes protagonistas han ganado mucho con el cambio de imagen, y ahora lucen juveniles y atractivos. En fin, que vayáis directamente a esta página para alucinar.

Pag. 40

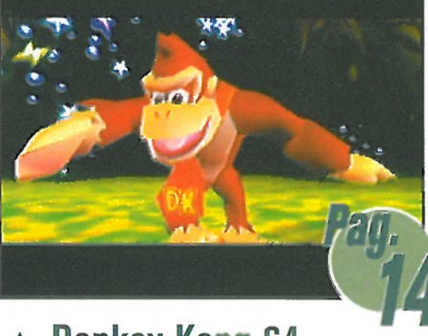
El imprescindible

Hybrid Heaven



Partimos de la base de que es un juego muy especial, para usuarios que busquen otra cosa. Es una aventura 3D en la que el argumento está por encima de la acción, y que te sumerge en una historia enrevesada y única a medida que vas probando. Técnicamente está a la altura de las circunstancias, y tiene algunos puntos increíbles. Pero lo mejor será que lo leáis.

Pag. 58



Pag. 14

▲ Donkey Kong 64

La estrella de las navidades ya empieza a rondar por aquí. Nosotros ya hemos probado el cartucho y este mes os ofrecemos las imágenes más espectaculares. Y si «Jet Force Gemini» nos ha conquistado, lo de Donkey promete arrasar. Una obra maestra, de Rare, claro.

◀ Entrevista a Miyamoto

El gran "gurú" de Nintendo estuvo en el ECTS de Londres, y allí le "acorralamos" los periodistas españoles con nuestras preguntas más incisivas. Miyamoto, ni corto ni perezoso, respondió a cada "ataque" con su maestría y educación habituales, y como siempre nos abrió los ojos sobre todo lo que se prepara en el mundo Nintendo. Y es mucho, y es interesante, y os recomendamos que no os lo perdáis.

Pag. 12

Tarzán ▶

El próximo megaéxito de Disney ya tiene su correspondiente versión cartucho, esta vez (primero) en Game Boy Color. Y dada la calidad de esta conversión, no hemos podido por menos que incorporarlo a nuestro sumario como uno de los temas fuertes del mes. Además, con el tirón que tiene la GBC...

Pag. 64

◀ Rayman 2

«Tonic Trouble» abrió las puertas a un nuevo mundo de aventuras animadas. Ahora, con «Rayman 2», Ubi ratifica su dominio en el desarrollo de juegos para Nintendo 64, y coloca su nueva aventura en el podium de los mejores y más esperados. Al tiempo...

Pag. 46



Pag. 50

▲ Turok Rage Wars

Cambio de tercio para el nuevo Turok. Ahora Mr. Dienstbier ha decidido enfocar su "matadinosaurios" para cuatro jugadores, y le ha salido un juego sorprendente y original. Probadlo.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez
Diseño y Autoedición:
Jefe de Maquetación: Miguel Alonso
Fernando Bravo, David Lillo
Secretaria de Redacción: Ana Mª Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Álvaro Nicolás, R. Anguita



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Karsten Otto
Editora del Área Informática: Mamen Perera
Directores de División: Domingo Gómez, Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Madrid: Jefa de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad Diana Chicot
E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes.
Tel. 902 11 13 15. Fax. 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax. 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4º. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax. 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA
46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: Rafael Marín Montilla
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax. 95 570 31 18
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)
Tel. 902 11 13 15 / 91 654 81 99. Fax. 902 12 04 48
Pedidos y Suscripciones: Tel. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa del **Grupo Axel Springer**



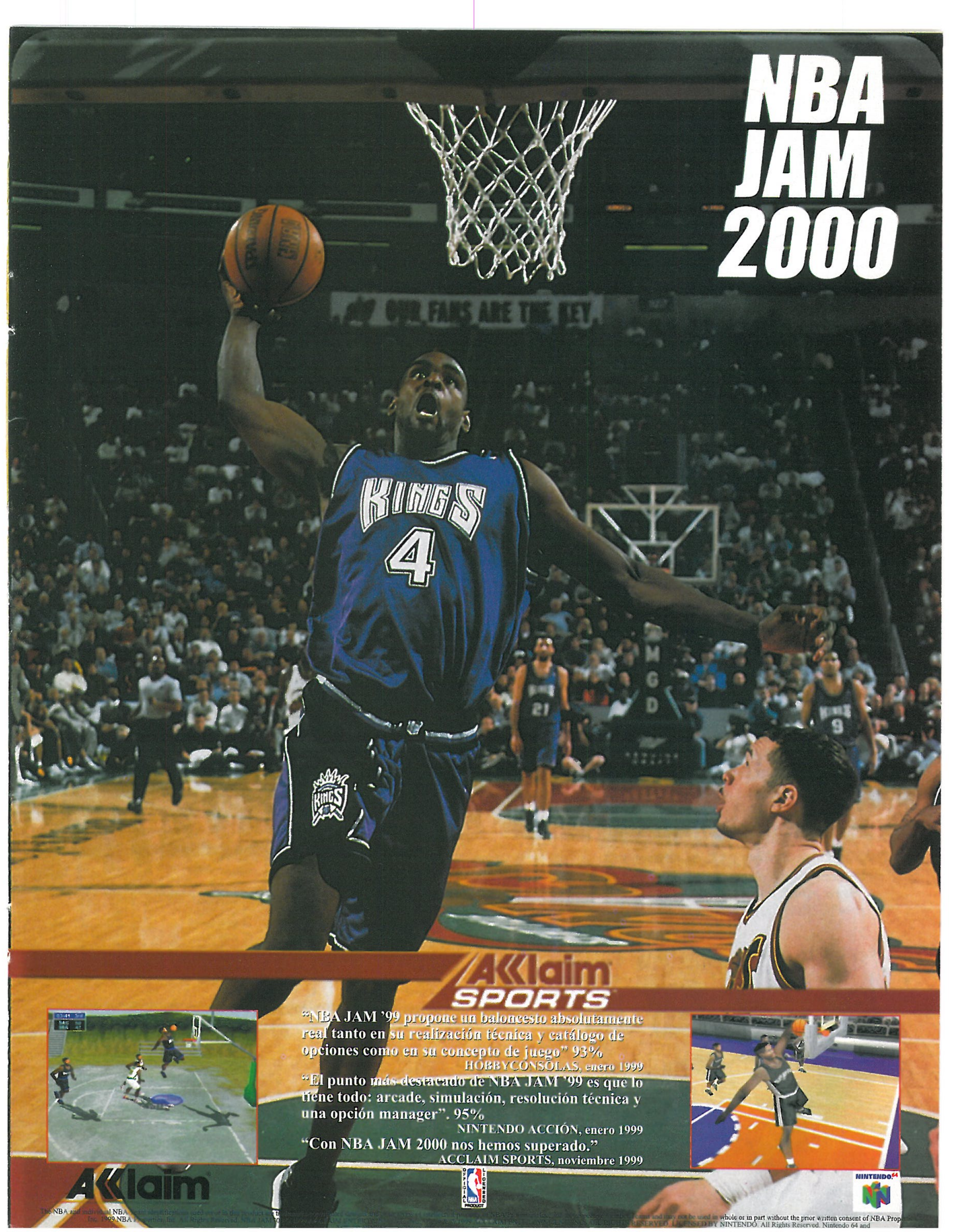
Concurso Quake II

Ganadores de 4 accesorios (N64) + Quake II

Alberto Valero Tena	Zaragoza
Enrique Alcor Martín	Sevilla
Beatriz Martín Toledano	Madrid
Carlos de Vicente Amenábar	Cantabria

Ganadores de un cartucho Quake II

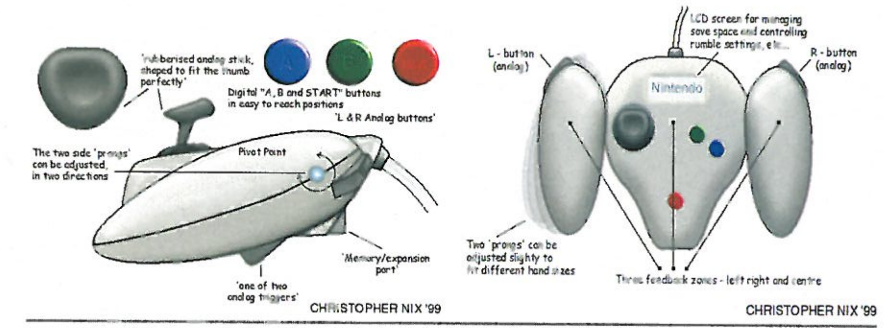
Adrián Gamarra Casimiro	Madrid
José Carlos Calvo Nonell	La Rioja
Ion Osinaga Iramarque	Navarra
Antonio José Sáenz Andreu	Sevilla
Iván Castellano Rodríguez	Alicante
Juan López García	Almería
María J. Rojo Barrenpedro	Guadalajara
Ángel Martínez Rial	A Coruña
Iván Palacio Franco	Huesca
Julio Blázquez Ruiz	Madrid
Sergio Bellido Ruiz	Barcelona



NBA JAM 2000
KINGS
4
Acclaim SPORTS
"NBA JAM '99 propone un baloncesto absolutamente real tanto en su realización técnica y catálogo de opciones como en su concepto de juego" 93%
HOBBYCONSOLAS, enero 1999
"El punto más destacado de NBA JAM '99 es que lo tiene todo: arcade, simulación, resolución técnica y una opción manager". 95%
NINTENDO ACCIÓN, enero 1999
"Con NBA JAM 2000 nos hemos superado."
ACCLAIM SPORTS, noviembre 1999
Acclaim
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
NINTENDO 64

¿Así será el mando de Dolphin?

Internet vuelve ser centro de especulaciones sobre la nueva máquina de Nintendo. Día tras día aparecen nuevos diseños con imaginativos desarrollos que proponen formas para la consola o el mando de control. Buceando nos hemos encontrado con éste, que es de lo más atómico. **Un mando híperespacial, basado en el controller de Nintendo 64. Quizá Miyamoto debería tomar buena nota de todos estos proyectos.** Aunque a lo mejor ya está en ello...



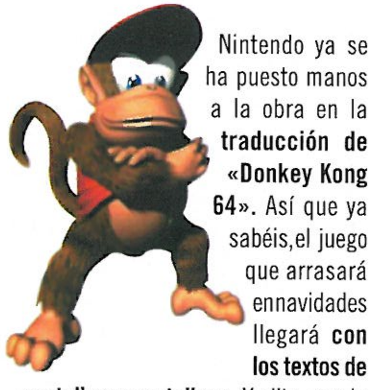
¿Y esto es GBAdvance?





La **recién anunciada GBAdvance,** la nueva portátil de Nintendo, tampoco se libra de las especulaciones de los Internautas. Aquí tenemos dos propuestas de lo más ingenioso para la consola de 32 bits. Por cierto que si os animáis, **nos encantaría recibir vuestros diseños** con ideas de cómo podrían ser las dos nuevas máquinas de Nintendo, la portátil y la Dolphin. Enviad los dibujos a la dirección de siempre.

Donkey Kong 64 en castellano



Nintendo ya se ha puesto manos a la obra en la **traducción de «Donkey Kong 64».** Así que ya sabéis,el juego que arrasará ennavidades llegará **con los textos de pantalla en castellano.** Y ojito, que lo **de «Perfect Dark» lo están mirando.** Y ya sabéis que lo de «Jet ForceGemini» es más que un hecho.

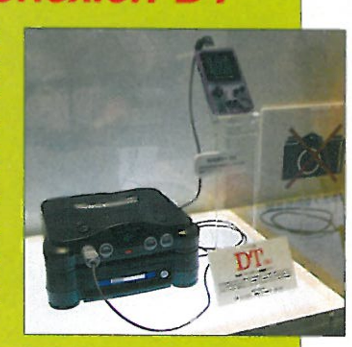
Más estrellas que en el firmamento



Hay que ver cómo vienen los nuevos NBA de Nintendo 64. El de **Acclaim, «NBA Jam 2000»,** ha llegado a un acuerdo con Chris Webber, de los Sacramento Kings, para que aparezca en la carátula y haga de asesor técnico del juego. Y el de EA, **«NBA Live 2000»,** ha conseguido hacer **regresar a Michael Jordan** al campo de juego: su "modo uno contra uno" se celebra en plena calle.

El cable de Conexión DT

En plena fiebre Game Boy en el Space World, Nintendo aprovechó para presentar su nuevo cable Link DT. ¿Y qué conecta este DT? **La Game Boy con la Nintendo 64.** El puerto de los juegos de la portátil con el puerto del mando de la N64. Aquí tenéis la foto-testigo.



Centro Mail premia a sus socios

De nuevo Centro Mail está de actualidad. Primero por la interesante promoción que han puesto en marcha para sus socios. Si tú lo eres, **cuando realices una compra superior a 3.000 pesetas, obtendrás uno de estos 10 cuadernos de tus héroes favoritos totalmente gratis.** ¡Alucina, tienes **10 personajes diferentes** entre los que elegir! Colecciónalos.





Además hay que mencionar la **aperturadeun nuevo centro en Tarragona. La dirección de este nuevo centro es Avenida Catalunya, 8, y el teléfono 977 252 945.**

Por si acaso en vuestra ciudad no hay un Centro Mail (cosa rara), podéis conectaros a la dirección de internet **www.centromail.es, o llamar al teléfono 902 17 18 19. Más fácil, imposible.**

el pulso

GAME BOY/GAME BOY COLOR

Juego	Posición anterior	Meses en lista	Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Legend of Zelda DX	=	9	11. Game & Watch Gallery 2	10	9
2. Super Mario Bros. DX	=	5	12. Bugs & Lola Bunny	11	11
3. R-Type DX	5	3	13. Super Mario Land 3	12	5
4. WarioLand 2	3	9	14. Bust A Move 4	13	4
5. Conker´s Pocket Tales	6	4	15. Lucky Luke	14	7
6. V-Rally GBC	4	8	16. Donkey Kong Land 2	15	5
7. All Star Tennis 99	8	4	17. Hollywood Pinball	16	5
8. Turok 2	7	12	18. F-1 WGP	=	4
9. Tarzán	N	1	19. NBA Pro 99	N	1
10. Tetris DX	9	10	20. ISS 99	17	6

NINTENDO 64

Juego	Posición anterior	Meses en lista	Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. The Legend of Zelda	=	11	11. Mario Kart 64	10	5
2. ShadowMan	3	2	12. Hybrid Heaven	N	1
3. Star Wars Racer	2	5	13. Banjo-Kazooie	11	15
4. Quake II	=	4	14. Super Mario 64	10	5
5. F-1 World Grand Prix II	6	4	15. Tonic Trouble	13	2
6. Turok 2	5	13	16. The New Tetris	N	1
7. GoldenEye 007	=	25	17. Mario Golf	=	2
8. Beetle Adventure Racing	=	7	18. F-1 World Grand Prix	14	14
9. World Driver Championship	N	1	19. Rogue Squadron	15	10
10. V-Rally 99	9	12	20. F-Zero X	N	1

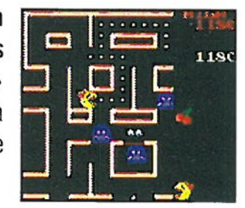




Nintendo Acción en el SIMO

Nintendo Acción también estará presente este año en el SIMO, **entre los días 2 y 7 de noviembre,** en el espacio que **Hobby Press,** nuestra editorial, dedica a sus revistas. Estamos seguros que no dejaréis de visitarnos en el **stand 6019, pabellón 6, del Recinto ferial Juan Carlos I.** Allí podréis jugar con varias consolas y participar, entre otras actividades, en los mostradores especiales **"Pregunta al experto"** y **"Monta tu propio ordenador".**

Feliz cumpleaños PacMan y señora



Acclaim felicita a los señores comecocos y **celebra sus 20 añitos de vida lanzando dos cartuchos para Game Boy Color.** «Pacman» y «Ms Pacman» vuelven con la fórmula de comecocos que les ha dado tardes de gloria, pero con la peculiaridad de que **cada cartucho incluirá dos juegos.**

¿Qué pasa con Carmageddon?

Nada, no pasa nada. El juego sale, en GBC y N64, pero **a finales de octubre.** Palabra de Virgin. Más cosas de Virgin. Distribuirán cartuchos de **Microids.** Sacarán en breve **«Gruntz» y «Halloween Racer» para Game Boy Color.**

Concurso STAR WARS EPISODE 1 RACER

Ganadores de 100 JUEGOS Star Wars Racer para Nintendo 64

Nombre	Provincia
José Martí Bel	Tarragona
Manuel José Martín del Viejo	Badajoz
Santiago Simón García	Guadalajara
Oriol Burzon Verdiaguer	Barcelona
Benjamin Hoppen	Baleares
Jorge Gallen Recio	Zaragoza
Andrés Aguilar Rodríguez	Valencia
Cristian Mas Gil	Valencia
Alejandro Jorge Oliván	Valencia
Diego Flores Pérez	Valladolid
Mª Amparo Lluch Quevedo	Valencia
Antonio Rodríguez Bermúdez	Sevilla
Víctor Mira Gadea	Valencia
Carlos Foncueva García	Sevilla
José Luis Tamame Cifuentes	Zamora
Luis Miguel Silván del Casar	Toledo
Jesús García García	Cantabria
Ignacio Martínez Cuesta	Asturias
Alvaro García Moreno	S. C. Tenerife
José Enrique Fernández Montero	S. C. Tenerife
Juan Bosco García Pérez	Huelva
Iñaki Urruzola Irazusta	Guipúzcoa
Alejandro Sevilla Rodríguez	Madrid
César Cacho Infante	La Rioja
Miguel Anaya Martín	Madrid
Borja Esteso Orduña	Madrid
Pablo Guzmán Álvarez	Madrid
José Manuel Rey Suárez	Málaga
Víctor Alonso Martínez	Madrid
Ana Asensio Martín	Madrid
Roberto Sánchez Rebollo	Madrid
Eloy Oliveira López	A Coruña
José Flores Gómez	Cádiz
Víctor Manuel Díaz Castro	Cádiz
Gerard Ribas Alvarez	Barcelona
Eloy Codesal López	Barcelona
Jose Luis Amor Martín	Barcelona
Rafael Salanova Casajuana	Barcelona
Angel Lloris Albaladejo	Alicante
Jordi Olivera Jiménez	Barcelona
José García Rodríguez	Barcelona
Miquel Espinet Soler	Barcelona
David Illera Robles	Barcelona
Alejandro Nácher García	Baleares
Juan Ramón Amorós Antón	Alicante
Sara Mojica Aracil	Alicante
Yolanda Ramírez Fitor	Alicante
Arkaitz Jorge Albano	Álava
Eduardo Frías Navarro	Barcelona
Guillermo Orellana Prieto	Guadalajara
Adriá Llacuna Hernando	Barcelona
Marc Vidal Escòlies	Barcelona
Francisco Navarro Herrero	Alicante
Marc Zamarreño Arbós	Barcelona
Oriol Serra Condal	Barcelona
Imanol Álvarez Fernández	Álava
Juan Antonio Moreno Abad	Barcelona
Rubén Sánchez Garzón	Barcelona
Marc Compte Rovirola	Girona
Juan Antonio González Carrillo	Granada
Alvaro Robles Fuentes	Jaén
Juan Carlos García Jerez	Jaén
Alberto Bonet Pisón	Madrid
Antonio Jesús Rojas Moreno	Jaén
David Herranz Limón	Madrid
Carlos Doval Novillo	Madrid
Iñigo Navascués Blázquez	La Rioja
José Miguel Cubillas García	León
Luis Abengózar Quintanilla	Madrid
David Medrano	Madrid
Rubén Martín Fraile	León
Miguel Fuentes Pliego	Madrid
Luis Fernando García-Antúnez	Madrid
Noel Fernández Guijarro	Madrid
Angel Dobarro Espinosa	Murcia
Joshua Díaz López	Murcia
Ion Nagore Remón	Navarra
Vladimir García Méndez	Sevilla
Antonio Edo Espallargas	Teruel
Alfredo Viñas Gutiérrez	Sevilla
Gonzalo Garcés Díaz-Munío	Valencia
José Carlos Veloso Mateo	Sevilla
Juan José Ferrer Piqueres	Valencia
Jesús Vázquez Gaviño	Sevilla
Aitor Garoz García	Vizcaya
Adrián Pablo Rivera	Zaragoza
Jesús Montes Reguero	Granada
Víctor Novo Rodríguez	Lugo
Jorge Lahera Hernández	Zaragoza
Lluis Moreno Capella	Barcelona
Javier Martínez Mingo	Valencia
David Magallón Sabado	Teruel
Víctor Manuel Cabrera Vázquez	Cádiz
José David Aldea Ruíz	Zaragoza
Manuel Merino Monge	Sevilla
Florentino Domínguez Uría	Vizcaya
Alberto Salvá Zamora	Vizcaya
Adrián Ramos Hernández	Tenerife
Juan Carlos Ruiz Tarraga	Sevilla
Imanol Jareño Segura	Barcelona

Acclaim España

Acclaim ha anunciado el establecimiento de su filial en nuestro país, con el objetivo de distribuir al mercado sus productos directamente en España, Portugal y Sudamérica.

La llegada de Acclaim España irá en beneficio de todos los usuarios, pues podremos ver más títulos traducidos, al mismo tiempo que una distribución más rápida y eficaz.

Por si queréis contactar con ellos, la dirección de las nuevas oficinas es: **Vía de las dos Castillas, 33. Edificio Ática, 6. 3ª planta. 28224 Pozuelo de Alarcón. Madrid. Tel. 91 799 41 00. Fax: 91 799 41 20.**

Noticias del sector

Titus toma el control de Virgin. **Titus** Interactive acaba de anunciar la **adquisición del 50.1% del capital de Virgin Interactive.** Con esta compra, Titus espera consolidar su ya afianzada posición en el mercado europeo. Virgin cuenta con oficinas en UK, Alemania, Francia y España.

Infogrames y Guillemot anuncian beneficios. El ejercicio 98/99 ha sido muy beneficioso para ambas compañías. Infogrames ha anunciado que su volumen de ventas ha sido un 37% superior al del ejercicio pasado, mientras que Guillemot, líder en periféricos, anuncia un crecimiento del 86% de facturación respecto al ejercicio anterior.

PROEIN pasa a formar parte de EIDOS. Ambas compañías han firmado un acuerdo por el que EIDOS pasa a controlar un 75% de las acciones de la distribuidora PROEIN S.A. así como el 25% de Pyro Studios. Así, PROEIN ve reforzado su nombre a nivel internacional, contando con el apoyo de EIDOS para futuros proyectos.

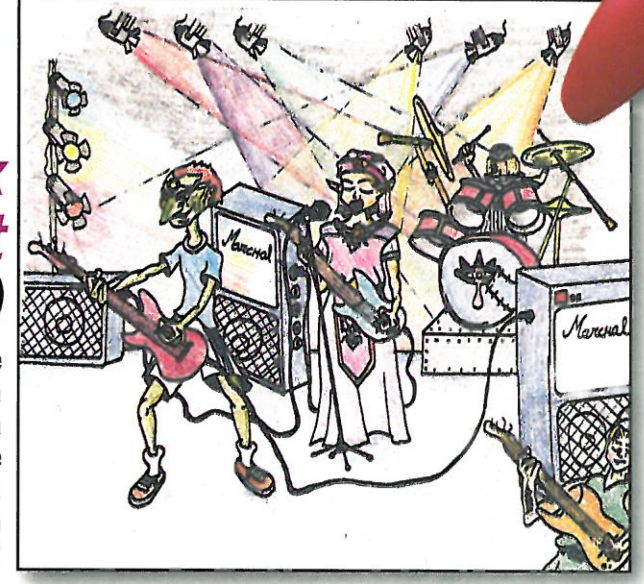


Por Javier Georgia Pan del Díaz

Díaz. (con los ojos cerrados). Vamos a ver, yo soy Díaz, un agente secreto ¡OHU!... tengo el pelo negro ¡OHU!... soy rubio ¡OHU!... me llamo Slater ¡OHU!... mi madre me llama Gerardito ¡OHU!... y mi papá, guarrete, porque siempre...
Gran N. (susurrando al oído de Díaz). ¡Díaz!
Slater. ¡OHU!
Gran N. (berreando al oído de Díaz). ¡DÍAZ!
Díaz. (abriendo los ojos). Bueno, bueno, no hace falta que grites, ya sé que mi misión está a punto de ¡OHU!... me comía yo un "yogul"...
Gran N. (extendiendo un plano en el suelo). Deja de decir tonterías y escucha. Tienes que infiltrarte por aquí, luego por allá, hacer unas abdominales en la escalera que encontrarás aquí, cantar la traviata, y por fin llegarás a la sala en la que cumplirás el objetivo de la misión: conseguirme tres barras de pan candeal para mi "yogul" de cereza. Toma este Walkie-Talkie, estaremos en contacto si te lavas algo.
Slater (maravillado). Por Dios, no le conozco, pero no puedo dejar de observar que es usted más feo que Picio ¡OHU!
Tarzán (saltando de la lámpara). Tienes más razón que un santooaaaiiiaaa! ¡Ay! Mi tobillo.
Gran N. (con cara de sorpresa). ¿Qué...? ¡Hola!, ¿llevas escuchando mucho tiempo?
Tarzán (desperezándose). Sí, sí, he dormido en la lámpara, lo he oído todoooaaaiiaaaaiiaaa! ¡Mi madre, qué pinchazo en el píloro!
Gran N. ¡Cachis! Bueno, mejor, porque me parece que Díaz no ha cogido ni papa. En marcha pues, mis valientes. Dad recuerdos.
Díaz y Tarzán salieron por la puerta de atrás, y llegaron al lugar elegido por la Gran N para la infiltración, una tapia enorme.
Díaz. Sí, bueno, ¿cómo nos infiltramos? ¡OHU!
Tarzán. No sé. Llamemos por el "Tuki-Tuki".
Slater. ¡No, por Dios, es tan fea...! ¡OHU!
Tarzán. De acuerdo, entonces lo haremos a mi manera. Agárrate a mi chepa. ¡HOP! ¡HOP!
Díaz. ¡Cómo trepas!, ¡pareces un mono! ¡OHU!
Tarzán (extasiado). No lo parezco, soy un monoooiiaaaiiaaa! ¡Qué tirón en el antebrazo!
Slater. Sí, claro, y yo soy Díaz ¡OHU!... Bueno, lo siguiente son las abdominales. A ver, lo primero es agarrase bien para no hacerse daño y, una vez mentalizado para el ejercicio, se pregunta a otro cómo se hace esto, siempre que se tengan conocimientos de holandés, pues si ...
Tarzán (apartando a Díaz). Quita, déjame a mí. ¡HOP! ¡HOP! Ya llevo quinientas, ¿bastará con esooiiaaaiiaa? ¡Sí, sí, ya basta, que me parto!
Gran N (por el Walkie). Desde luego, Díaz, no eres tan bueno como esperaba, lo ha tenido que hacer todo Tarzán.
Tarzán. Es que soy un mono. Y, para más mérito, me voy a cantar yo la traviataaaiiaaiiaa!
Díaz (abriendo la puerta). Bueno, pues ya estamos en ¡OHU!... ¡Qué pedazo de panadera!
Georgia (clamando al cielo). ¡Por todas las dietas adelgazantes! ¡Vaya par de mozos!
Georgia, la luchadora del WWF Attitude creada por NA, se apalancó en la puerta, haciendo imposible su apertura dadas las enormes dimensiones de la señora. Llamó a un cura por el Tuki-Tuki, se casó con Tarzán , que era más mono, y contrató a Díaz-Slater como agente de bolsa con doble fondo. Fin de la misión.
Gran N (por el Walkie-Tuki). ¿Díaz?. Vaya, tendré que comerme el "yogul" sin pan ni nada...

Fernando Foix Fabregat
(Castellón)

Cuando dos hobbies se mezclan, el resultado puede resultar sorprendente. Sirva como ejemplo la "instantánea" que nuestro amigo Fernando Foix ha realizado a Link, Zelda y Ganon, que de pronto se han metido a rockeros de los de antes. Pero, la duda nos asalta. ¿Dónde ensayará esta gente? ¿en el establo de Epona?





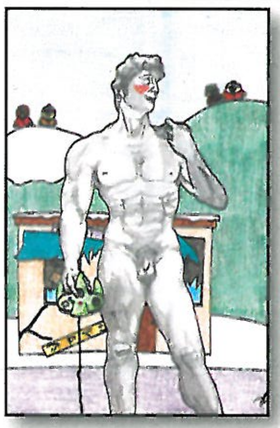
Como ya sabéis, vuestros dibujos pueden tener premio. Entre los que publiquemos, sortearemos **una colección de 10 libros de Dragon Ball,** gentileza de Planeta DeAgostini. Enviad vuestras obras de arte a:

PLANETA DeAGOSTINI

Nintendo Acción. Hobby Press.
C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.



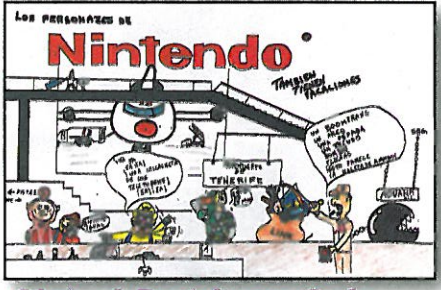
Ricard Soler Serracarbasa
(Barcelona)



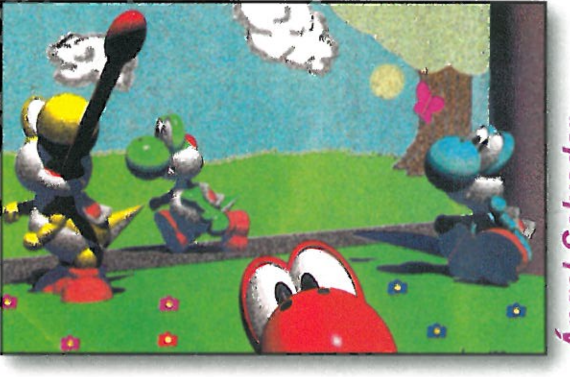
Daniel Puertas Domingo
(Barcelona)



Antonio Escudero
(Valladolid)

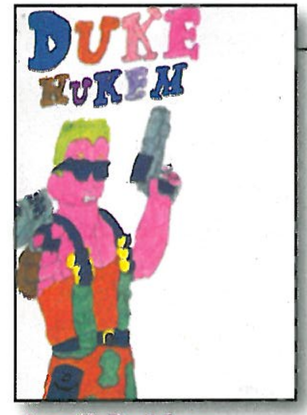


Sinhué Rodríguez Gafo
(Móstoles, Madrid)

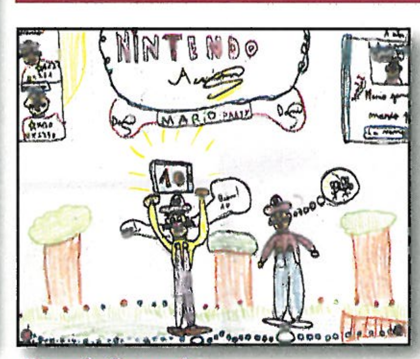


Ángel Salvadar
(Ciudad Real)

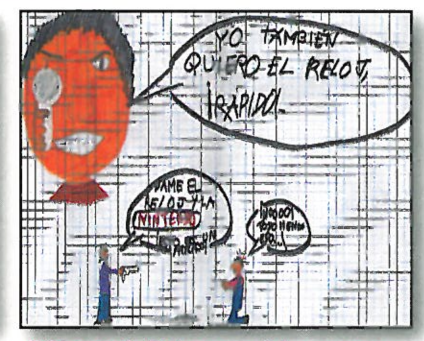
Los más pequeños



Jordi Peláez
(Barcelona, 9 años)



Dani García
(Barcelona, 8 años)



Miguel Blanco Herreros
(Madrid, 10 años)

Regalo de los buenos para la gente de las cartas y de las fotillos. Si queréis un reloj megachachi de Nintendo 64, mandad vuestras cartas y fotos originales a la dirección de costumbre.



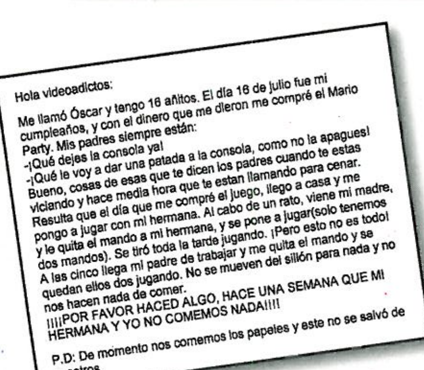
a veces llegan cartas... y hasta fotos



Jorge Ros Aymerich
(Torrevieja, Alicante)



Eneko Osaba
(Portugalete, Vizcaya)



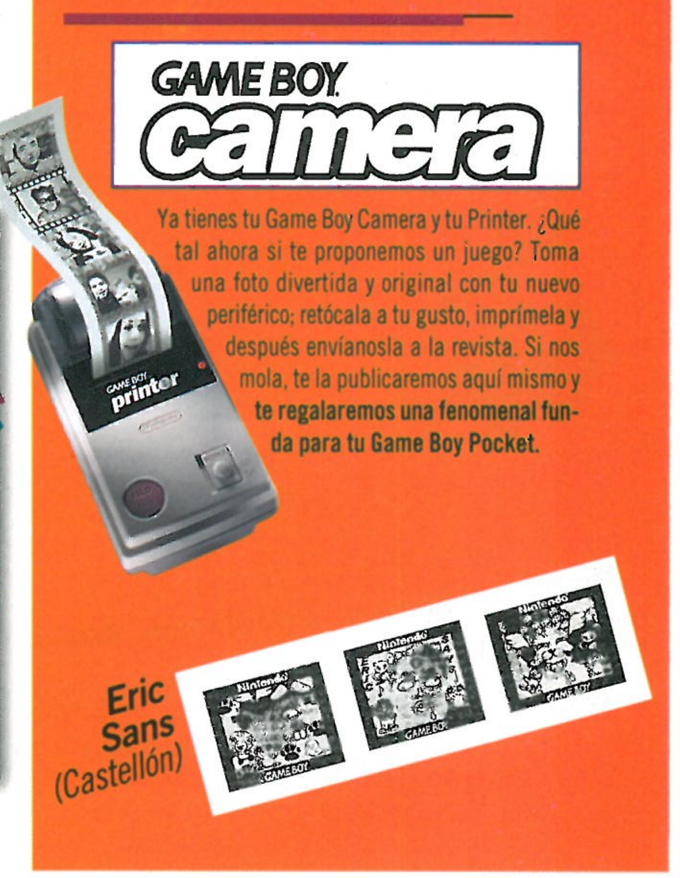
Hola videoadictos:

Me llamó Óscar y tengo 16 añitos. El día 16 de julio fue mi
cumpleaños, y con el dinero que me dieron me compré el Mario
Party. Mis padres siempre están:
-¡Qué dejes la consola ya!
-¡Qué le voy a dar una patada a la consola, como no la apagues!
Bueno, cosas de esas que te dicen los padres cuando te estas
viciando y hace media hora que te estan llamando para cenar.
Resulta que el día que me compré el juego, llego a casa y me
pongo a jugar con mi hermana. Al cabo de un rato, viene mi madre,
y le quita el mando a mi hermana, y se pone a jugar(solo tenemos
dos mandos). Se tiró toda la tarde jugando. ¡Pero esto no es todo!
A las cinco llega mi padre de trabajar y me quita el mando y se
quedan ellos dos jugando. No se mueven del sillón para nada y no
nos hacen nada de comer.
¡¡¡¡POR FAVOR HACED ALGO, HACE UNA SEMANA QUE MI
HERMANA Y YO NO COMEMOS NADA!!!!

P.D: De momento nos comemos los papeles y este no se salvó de
nosotros.

Sorpresa
Óscar Barragán
(Barcelona)

El rincón del artista



Ya tienes tu Game Boy Camera y tu Printer. ¿Qué tal ahora si te proponemos un juego? Toma una foto divertida y original con tu nuevo periférico; retócala a tu gusto, imprímela y después envíanosla a la revista. Si nos mola, te la publicaremos aquí mismo y **te regalaremos una fenomenal funda para tu Game Boy Pocket.**

Eric Sans
(Castellón)

No hemos sabido hacer este anuncio, porque nunca ha



www.nintendo.es



Porque Jet Force Gemini es el proyecto más ambicioso de Rare para Nintendo 64.
cinematográficas pregrabadas. Porque puede jugar un jugador, pero también dos,
tiene textos de pantalla en castellano, pero se llama Jet Force Gemini. Porque





a existido nada parecido a este juego.





Porque tiene los mejores gráficos, pero también tiene más de una hora de secuencias
tres o cuatro en varios modos de juego (cooperativo, lucha y carreras). Porque
tiene una banda sonora espectacular. Porque, porque, porque...



Diseñado para el N64 Expansion Pak™



Diseñado para utilizar con el cartucho N64 Rumble Pak





EL GRAN GENIO DE NINTENDO VISITÓ EL ECTS

PALABRA DE MIYAMOTO

Hemos estado hablando con Miyamoto. Su visita al ECTS de Londres posibilitó un encuentro cara a cara con el genio de Nintendo, en el que nos habló largo y tendido de sus proyectos, sus ilusiones, su pasado... De todo lo que nos contó, hemos entresacado los puntos más importantes, las declaraciones más exclusivas, sólo para vosotros. De nada.

EL FUTURO DE LOS JUEGOS: DOLPHIN

"Gracias al DVD, el sector va a encontrar nuevos caminos. La memoria de los juegos no influirá en el precio final de los mismos. Será un cambio muy importante.

Desgraciadamente, el cartucho, que era un sistema excelente para programar y jugar, tiene el problema de la limitación de memoria. Con la fabricación de una RAM (la memoria de la consola) mucho mayor para Dolphin, podremos igualar las prestaciones de un cartucho, pero con una memoria mucho mayor para el juego. Además, estamos hablando de una capacidad 10 veces mayor que los sistemas actuales, por lo que el poder de expresión sufrirá un aumento enormemente significativo.

Con Dolphin podremos profundizar en aspectos impensables hasta ahora: reflejar cada detalle de un rostro y hacer que la luz incida en cada parte, en cada arruga o pliegue de la cara, darle más brillo, o colocar diferentes texturas en un espacio muy reducido, hacer que los ojos se muevan en dirección a alguien... En fin, un nivel muy distinto de programación.

Debido a las características de la máquina, Dolphin puede ser considerada como un sistema multimedia, pero Nintendo no lo va a vender como tal. Nintendo ofrecerá mucho más que entretenimiento con Dolphin, pero la idea de multimedia no está en nuestras mentes.

Compatibilidad entre GBAdvance y Dolphin

"Estamos trabajando en este aspecto. De esta forma lograremos crear juegos para los que un solo hardware pueda ser insuficiente. En breve contaremos con pequeños grupos de programación que aportarán nuevas ideas en cuanto al concepto de jugabilidad".

"Estoy encantado con todos los juegos en que he participado, pero si tuviera que quedarme con uno sería Donkey Kong, me dio la oportunidad de iniciar mi carrera."

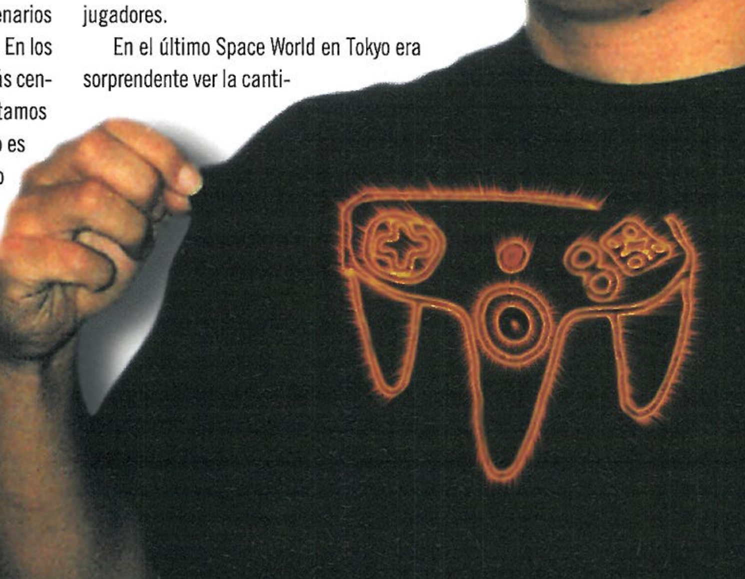
Respecto al próximo Mario de Dolphin

"Cuando digo que el próximo Mario será más "maduro", estoy hablando de los escenarios y de las expresiones faciales de Mario. En los últimos años, estas áreas estaban más centradas en los pequeños. Lo que intentamos realizar con el próximo juego de Mario es provocar el mismo interés por el título tanto en mayores como en los más jóvenes, y que nadie se avergüence por jugarlo".

Respecto a la edad a la que irán dirigidos los juegos de Dolphin

"Ya desde los comienzos, nunca intenté premeditadamente hacer juegos sólo para niños. Cuando hice Donkey Kong no pensaba que fuera así, y tampoco con Super Mario Bros. Desde que estos juegos salieron al mercado en los albores de esta industria, Nintendo se ha hecho con los corazones de muchos jugadores que han crecido con ellos. Esto ha extendido la "demografía Nintendo". De todas formas, ahora estoy empezando a comprender que esto puede ser un problema para Nintendo, el que parezca que estamos demasiado enfocados a los más jóvenes. Necesitamos abrirnos a más variedad de jugadores.

En el último Space World en Tokyo era sorprendente ver la canti-





ハツハオウハクテ カススツテハ ステハ ヒツタカヒテオテ

dad de padres que llegaban y jugaban con sus hijos. Esto significa que los adultos que han jugado estos juegos en el pasado, se han convertido en padres y ahora pueden disfrutar de los juegos junto a sus hijos. Desafortunadamente, es verdad que los lectores de las revistas son jugadores más expertos y adultos que los jugadores "medios" de Nintendo. Estaríamos mintiendo si dijéramos que los juegos de Nintendo no son para niños, porque, de hecho, son para toda la familia. En realidad se trata de productos orientados a la familia, y en este sentido pienso que Nintendo ha estado haciendo un trabajo formidable. En todo caso, al mismo tiempo también debemos tener en cuenta algo, y es que habrá gente que quiera ir más allá de los juegos para niños. Estoy convencido de que aunque vamos a hacer más variedad de software, seguiremos usando el mismo hardware".

SUS JUEGOS
LO QUE HIZO Y LO QUE QUEDA POR HACER

"Estoy encantado con todos los juegos en los que he participado, pero si tuviera que quedarme con uno, sería con "Donkey Kong", porque fue el que me dio la oportunidad de iniciar mi carrera en esta industria".

Respecto a un nuevo Mario para Game Boy Advance

"El nombre del sistema despista un poco. No es una versión avanzada de la actual Game Boy. Estamos diseñando nuevo hardware que se pueda conectar a los teléfonos móviles; lo que hacemos es intentar expandir la forma de entretenimiento. Y sí, tenemos unas cuantas solicitudes para un nuevo título de Mario en Game Boy Advance. No me importaría hacer uno, pero no quiero quedarme en una versión Deluxe del actual Super Mario DX. Por ejemplo, en el caso de Super Mario 64 de Nintendo 64, puede ser considerado simplemente como una versión 3D del anterior Mario. Pero no es verdad, incorporamos un sistema de juego completamente nuevo y muchos otros elementos. Para el próximo juego de Mario sólo espero poder hacer un nuevo juego basado en un nuevo sistema".

"La idea de crear Zelda Gaiden surgió para no hacer esperar tanto tiempo a los usuarios, para que puedan disfrutar de más aventuras de sus personajes. En realidad habrá que esperar bastante tiempo para ver el Zelda de Dolphin."

Respecto al nuevo Zelda

"Bueno, aunque ahora estamos hablando de otro Zelda para N64, en realidad sí vais a tener que esperar para ver un nuevo Zelda, en el que actualmente estamos trabajando que saldrá para Dolphin. Precisamente, la idea de hacer este Zelda Gaiden surgió para no hacer esperar tanto tiempo a los usuarios, para que puedan disfrutar mientras tanto de más aventuras de sus personajes. Zelda Gaiden utiliza el mismo sistema y motor que Ocarina of Time, pero contará con una historia diferente, nuevos escenarios y la plena utilización del Expansion Pak, cosa que apreciaréis en los gráficos.

Aparecerán muchos personajes de Ocarina of Time, pero ahora se profundizará más en su personalidad. Además, Link se podrá transformar en otros personajes como Goron o Zora. Los enemigos sí se parecerán bastante a los anteriores, aunque serán mucho más inteligentes. En ocasiones atacarán en grupo, siguiendo una estrategia, de forma que Link se verá obligado a escapar para volver con algo más de energía. Será más difícil".

Respecto a centrarse en un juego propio

"Sí, en realidad quiero hacer un nuevo juego propio. Y para hacerlo, tengo que comenzar por construir un sistema muy compacto, algo como la carcasa del juego. Es una de las razones más importantes por las que me estoy decidiendo por Dolphin. Con el sistema en la cabeza, ahora estoy planeando todo muy cuidadosamente y con mucho tiempo. Lo que estoy haciendo es pensar en cómo será esta industria dentro de cinco años. En estos momentos estoy recogiendo información de colegiales, que dentro de unos años estarán en el instituto. De todas formas de ahora en adelante habrá más responsables en el diseño de juegos. Sabéis que me estoy haciendo viejo y necesito dar más oportunidades a la gente joven".

ALIANZAS
CAPCOM Y KONAMI

"Cómo comienzan los negocios es distinto de una compañía a otra. Por ejemplo, HAL ahora es, virtualmente, parte de Nintendo, y van a continuar haciendo grandes juegos para nosotros. En cuanto a Hudson, el primer contacto fue simplemente que ellos querían hacer un juego de tablero con los personajes de Mario. Fueron ellos los que entraron en contacto con nosotros. En el caso de Capcom, en realidad no tiene que ver con la compañía en sí, sólo con Mr. Okamoto. Es un ardiente fan de Zelda, e hizo una propuesta muy seria para trabajar en un nuevo título Zelda. Así que la cosa no está entre Nintendo y Capcom, sino entre Mr. Okamoto y yo. Respecto a Konami, creo que en un principio van a realizar juegos exclusivos para Nintendo."

PROBLEMAS CON
LAS TRADUCCIONES

"El problema con los textos es que éstos forman parte del juego, y el hecho de que se traduzcan en los lanzamientos para otros países me produce una sensación de inquietud, ya que es un tema que escapa a mi control. Cuando, por ejemplo, se traduce algo a tu idioma, yo no sé si van a decir exactamente lo mismo que yo escribí en el juego original. Es algo que me preocupa. Evidentemente, sé que la traducción de los juegos aumenta sus posibilidades de venta y convierten los juegos en éxitos. Desde luego, habrá que cambiar la estructuración de este tema en Nintendo para que, en el futuro, se puedan traducir juegos con plenas garantías".

Palabra de Miyamoto.

"Lo que estoy haciendo es pensar en cómo será esta industria dentro de cinco años. Estoy recogiendo información de colegiales que estarán en el instituto en unos años."

SOBRE EL 64DD

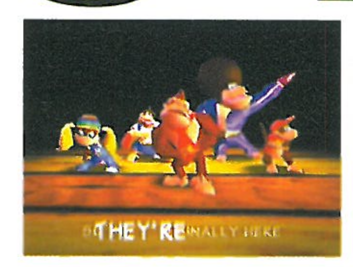


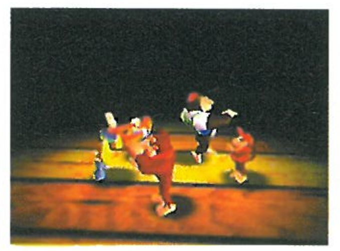
"El lanzamiento en Europa es posible, porque el hardware está preparado. Vuestros lectores podrían mandar cartas a Nintendo pidiendo su lanzamiento en Europa, pero bueno, no os lo toméis muy en serio, porque a Nintendo llegan un montón de cartas pidiendo un montón de cosas (risas). Lo más interesante son las posibilidades de diversión que ofrece al permitir grabar en sus discos. El juego puede cambiar constantemente porque el usuario puede introducir sus propios cambios. Por ejemplo, se podrían grabar imágenes con una videocámara y luego incluirlas en un determinado juego. También es un soporte que sirve para aumentar las posibilidades de algunos juegos originales, como es el caso de F-Zero, donde se incluirá un disco con un editor de naves y ese tipo de cosas. Además hemos añadido una función de Network para conectarse a Internet, de forma que baste con tener el 64DD para utilizar las funciones de la red. El módem tendrá forma de cartucho y las herramientas irán incluidas en el 64DD. Si la gente se muestra motivada con el hecho de poder utilizar estas funciones, considero que el lanzamiento es posible en otras partes del mundo".

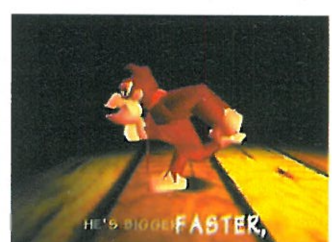
DK 64 El juego

Avanzamos las últi

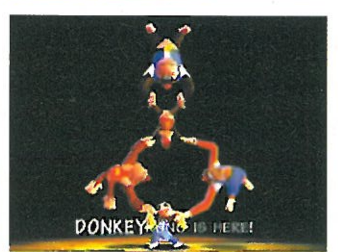
Falta muy poco ya para que los kong entren en acción. Este año, con el estreno de sus aventuras en N64, la familia ha crecido, y además de los conocidos Donkey y Diddy, hay que hacer hueco a tres nuevos personajes con los que nos lo vamos a pasar pipa. Nintendo Acción ha tenido acceso a una demo del juego donde se aprecia el resultado de los dos años y medio que lleva DK64 en desarrollo en las oficinas de Rare. Y lo cierto es que solo por estas pequeñas pinceladas ya merecería la pena comprárselo.

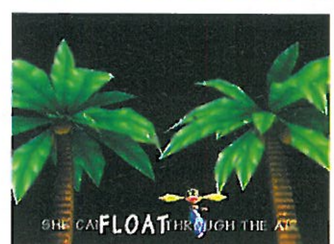


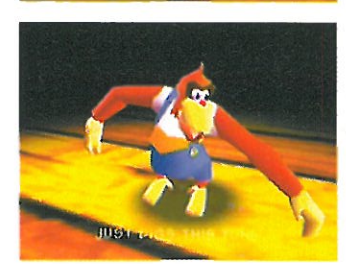




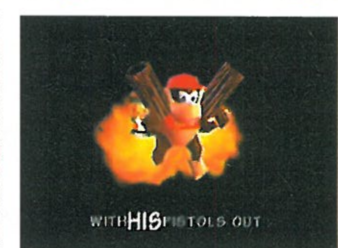


















Una intro de rap que te pone a bailar frente a la pantalla

Para presentar a la familia Kong, Rare se ha sacado de la manga una intro bestial en forma de baile rapero. Hay música, voces, texto (como un karaoke, vamos), y al fondo una demostración de habilidades que hizo que todos en la redacción aplaudiéramos al son de las notas. Los Kong bailan llevados por la música mientras exhiben sus mejores movimientos, los que luego vosotros vais a tener que utilizar para dar sopas con onda a los Kremlings. Bueno, lo mejor que hemos visto hasta el momento.



DONKEY KONG

¿Alguien no le conoce aún? Pero si es más famoso que Harrison Ford, y lleva corbata, hala. Lo que no le impide mostrar un **mal genio de aúpa cuando le tocan las bananas**. Ah, eso no. Soy razonable, pero hasta cierto punto. Es verdad: encantador hasta la raya, cabezón cuando pasa sobre ella.

Arma especial: Lanzador de cocos.
Instrumento preferido: Bongazo.

Tras la intro, una larga secuencia cinemática nos pone en antecedentes sobre la nueva historia. El capitán K-Rool ha vuelto y su venganza será terrible: quiere invadir la isla kong y para ello ha hecho prisioneros a cuatro miembros de la familia y ha robado las Golden Bananas. De modo que empezamos a jugar con Donkey, y lo primero que se abre ante nuestros ojos es un enorme y majestuoso mundo 3D, de un tamaño que no se puede apreciar realmente. Mas grande que el de Mario, mucho mas que el de Banjo.

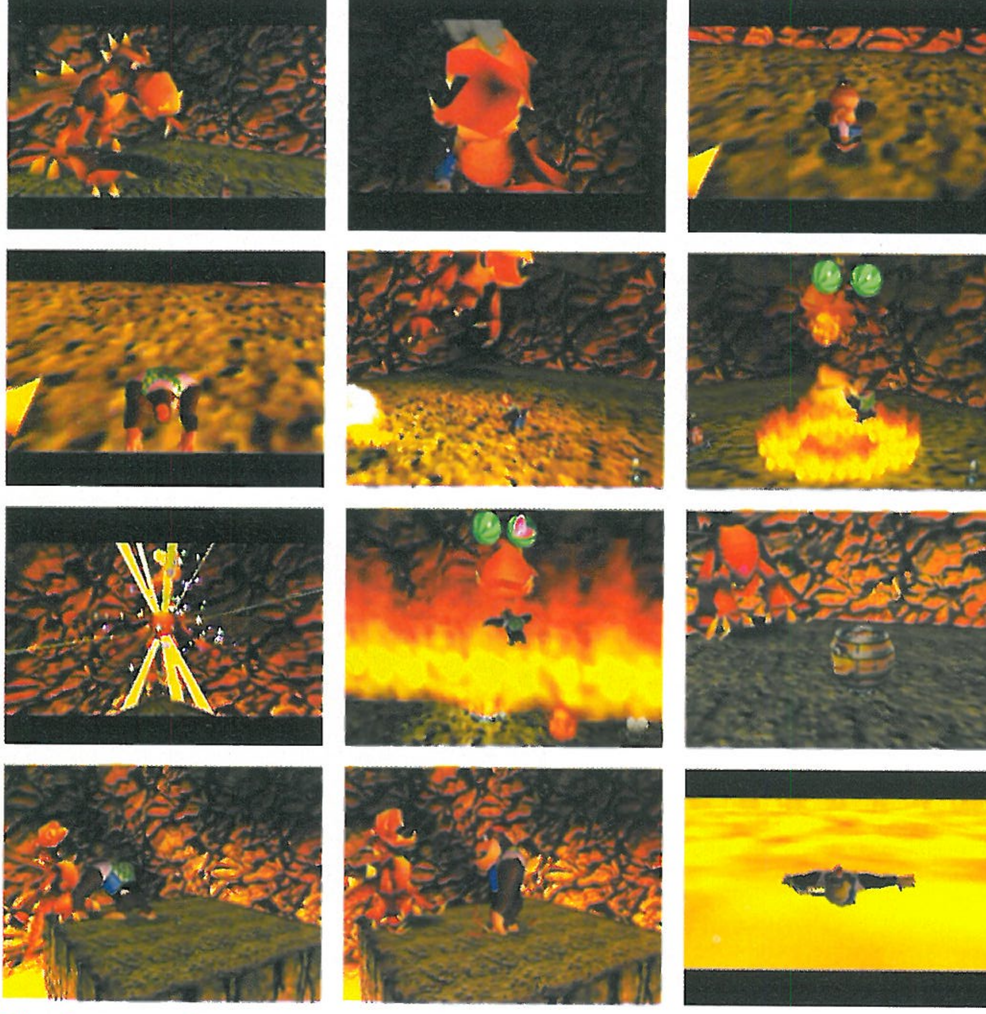
Primer contacto

Sin embargo, no pasará mucho tiempo hasta que divisemos al primer ¿enemigo? Un gigantesco kremling llamado K-Lumsy se encuentra enjaulado y llorando a moco tendido. Nos cuenta que no ha querido seguir las órdenes de K-Rool y que por eso le ha encerrado ahí, como lección para los demás. Sí, seguro que este gigantón tiene la clave para derrotar al malo, pero



del año, a punto

mas imágenes de la obra cumbre de RARE





«DK64» es una aventura 3D, muy fresca, innovadora, y cargada de elementos clásicos de los juegos de plataformas en su desarrollo.



Chunky se enfrenta al gran dragón

La pelea es desigual hasta que descubrimos el barril que nos transforma en big Chunky, y entonces nos ponemos a la altura del dragón y le damos de bofetadas. Pero la escena empieza con Chunky pidiendo paz y amor, arrodillado ante la evidencia de que nos vamos a quemar en la hoguera. Después se convierte en una epopeya de luz en tiempo real y un cúmulo de efectos de animación (el movimiento del dragón os va a dejar alucinados) que termina con Chunky en la lava por fijarse demasiado en las increíbles texturas.

antes hay que liberarle. Y eso nos lleva a hablar del objetivo final del juego: encontrar las siete llaves doradas que abren la jaula. Después todo se arreglará.

Una aventura 3D

Antes de seguir con la historia, digamos que DK64 es una aventura 3D en la que exploración y plataformas, palabras que nos sirven para definir este tipo de juegos, cobran otro sentido. El equipo que lo desarrolla (el mismo de «GoldenEye», «Diddy Kong Racing» y «Banjo-Kazooie») lleva dos años y medio, siete días a la semana, entre 16 y 20 horas diarias trabajando en el juego. La obra ya está casi terminada. En fase de testeo, algún arreglillo de cámaras y un último vistazo a los innumerables modos multijugador. El control está listo y nos soplan que será soberbio. Habrá 109 movimientos especiales repartidos entre los cinco monos, pero no os asustéis que podremos seguir un detallado tutorial en pantalla, y la configuración del controller será asequible hasta para los más torpes.

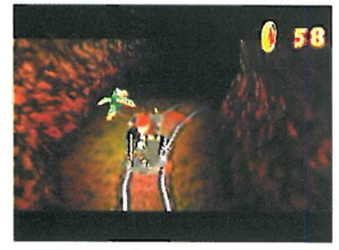


CHUNKY KONG

Es más hortera que el presentador de Fiebre del Domingo noche, pero ni se os ocurra decírselo a la cara porque tiene **los músculos de Schwarzennegger y la mala uva de Van Damne** si le sale de ahí. Aprovechando el tirón, **Chunky es capaz de coger los objetos pesados que se le resisten al resto**, y de lanzarlos contra la cabezota de cualquier Kremling. De ése, del malo, mejor.

Arma especial: Lanzador de piñas.
Instrumento preferido: Triángulo.

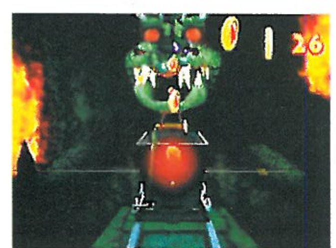


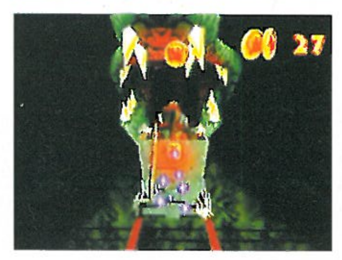


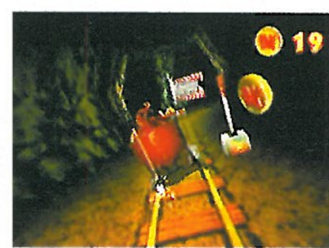


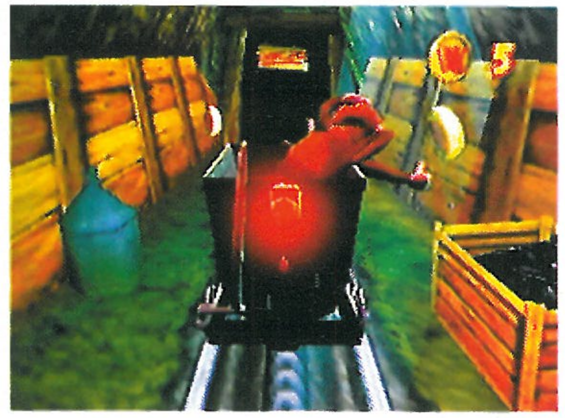


















La fase de la vagoneta

Es un guiño al clásico de SNES, pero en forma de minijuego y con una explosiva calidad 3D. El objetivo de Diddy es recoger un número determinado de bananas, asomando sus brazos a izquierda o derecha según donde esté el premio. Se desarrolla en una antigua mina, pero más parece la montaña rusa de un parque de atracciones, porque hay kremlings que atacan desde otra vagoneta, monstruos enormes que abren sus fauces para dejarnos pasar, barriles explosivos, cambios de vía cuando convenga y sustos, muchos sustos. En jugabilidad es una pasada, pero de nuevo son los efectos los que os van a dejar más impresionados. El movimiento es genial y las luces dinámicas son para levantarse y aplaudir. Hacedlo chicos.

En total hay 109 movimientos especiales en «DK64». Y para ganar, hay que aprender a manejarlos todos. Tranquilos, tendréis ochos enormes mundos donde practicar. Nada, muy fácil...

DIDDY KONG

Ni peque ni pascuas, menudo bicho está hecho el Diddy. Bueno, ya le visteis en SNES, y después en su propio arcade de coches, donde demostró de lo que es capaz el tío. Ahora, por fin, se ha metido en una buena aventura, que era el papel que estaba buscando. O sea que pasó el casting. Y con nota.

Arma especial: Lanzador de cacahuetes.
Instrumento preferido: Guitarra eléctrica.

Pero el aspecto más impresionante de «DK64» será el aplastante tamaño. Habrá tantos ítems para coleccionar y objetos que recoger que lo más fácil será despistarse. Los desafíos se multiplicarán durante la aventura a medida que vayáis descubriendo a los nuevos monos, porque cada primate podrá servirse de sus habilidades especiales para resolver los puzzles que otros no hayan sido capaces. De hecho, uno de los secretos de «DK64» será recordar la ubicación de los ítems no recogidos o de los "switches" no activados, para regresar después con el mono correspondiente.

Más claves

Otra de las claves del estreno Donkey en 64 bits será la jugosa mezcla jugable que propone. Como tributo al clásico DK de Super Nintendo, se han introducido stages donde viajamos a bordo de una vagoneta por los entresijos de una mina, o disparamos con un cañón de barriles en perspectiva subjetiva, pero además disfrutaremos de nuevos power-ups, como pistolas de cacahuetes, lanzadores de piñas y granadas que le añadirán calidad de "shooter". En cada fase tendremos un objetivo básico, pero luego dependerá del jugador cómo llegar a él: saltando,

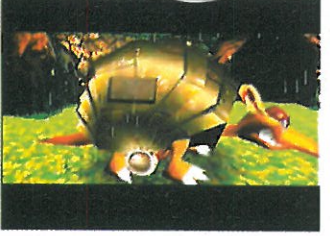


TINY KONG

Es pequeñita como un "diminuto", simpática por herencia familiar y **tan dinámica que no puede estarse un segundo quieta**. Parece poca cosa, pero andaos con ojo porque va a dar la sorpresa. De momento puede **utilizar sus coletas como si fueran las aspas de un helicóptero** y pillar a los de siempre desprevenidos. Y como es tan menuda, **puede entrar por lugares donde no caben los otros.**

Arma especial: Arco de plumas.
Instrumento preferido: Saxofón.

Encontraréis algo nuevo tras cada barril DK, ya que RARE planea incluir entre 30 y 40 minijuegos diferentes en la aventura. Variedad a tope.

















El erizo de malas pulgas

Otra odisea en forma de jefe final. Le toca a Donkey dar el callo, pero nuestro erizo metálico tiene más fachada que otra cosa. Le gusta atemorizar con sus misiles adosados y su carcasa invulnerable, pero luego un barrilito y se pone a temblar. Claro que su fiereza es lo de menos ahora. Lo importante es que este erizo tiene vida. Ríe, gesticula, reacciona inteligentemente a nuestros movimientos. Eso es lo que se debe quedar grabado en esta escena.



nadando, disparando o rodando hasta la meta. Además hay que anotar la aparición de un personaje llamado Candy Kong que proporcionará a cada mono instrumentos musicales con los que activar determinados "switches"o cargarse a los enemigos más irritantes. Variedad, revolución, ideas frescas y elementos clásicos. Todo combinado con mucho humor y una tecnología nunca vista en Nintendo 64. Igual de sorprendentes serán los modos multijugador que nos están diseñando. Algunos en forma de eléctricos minijuegos (carreras de botes, competición de coches de "scalextric", disparo al kremling) y otros de estilo deathmatch, o lo que es lo mismo todos contra todos, piña va, cacahuete viene.

Expansion Pak

Esto será lo que veremos cuando DK64 aterrice en España a principios de diciembre. Recordad que el juego exige la utilización de Expansion Pak, y que por eso irá incluido en el cartucho. Y recordad también que Nintendo va a poner a la venta un pak con el juego, Expansion, mando de control y por supuesto consola al atractivo precio de 24.990 pesetas. Id ahorrando, éste no se os puede escapar.



LANKY KONG

Este viene por la rama de los **orangutanes**, que entronca con el árbol genealógico de la parte más profunda de la selva. Esto de los Kong tiene historia, no lo dudéis. Pues lo más característico del colega son sus **enormes brazos, que utiliza para cascar Kremlings a diestro y siniestro**, y para meterse unas nadadas estilo López-Zubero que ya veréis. Ha batido todos los records de natación, el muy pillo.

Arma especial: Lanzador de uvas.
Instrumento preferido: Trombón.

Tres años después de su presentación oficial, Nintendo ha dado vía libre al 64DD. Ha ocurrido durante el Spaceworld celebrado en Japón, y la consigna de momento es lanzarlo exclusivamente allí, en diciembre. El "parto" ha sido difícil, pero el 64DD llega con un pan bajo el brazo en forma de juegos y... módem.

El 64DD... ¡¡vive!!

Ya es oficial y pronto será un hecho. Nintendo lanzará definitivamente el 64DD a principios de diciembre en Japón. Costará 15.000 yens (cerca de 20.000 pesetas), pero parece bastante improbable que lo "catemos" por aquí. Las características de este nuevo hardware están anunciadas y cerradas desde su presentación oficial en el Shoshinkai de 1996. Es un "add-on" que se conecta a la parte de abajo de la N64 y entre otras novedades ofrece la posibilidad de grabar datos. Funciona con discos magnéticos de 512 megabits (64MB), de los cuales un máximo de 256 son "reescribibles". El acceso a la información es prácticamente inmediato (una de las condiciones autoimpuestas por la gran N en el diseño de la máquina) y su enorme capacidad permite el desarrollo de juegos mucho más largos y con mejores prestaciones. Por tanto es algo más que un simple sistema de almacenamiento, aunque lo comparen con el disco duro de un PC.

Hasta seis nuevos títulos diseñados específicamente para DD se anunciaron durante el Spaceworld (a la derecha tenéis sus nombres y datos), junto al módem, que establecerá un nuevo estándar en el mundo Nintendo. El software comprende desde "expansiones" para cartuchos ya disponibles, a desarrollos exclusivos para la máquina.

Para hacer frente al lanzamiento del DD y sus juegos, Nintendo ha formado un "joint venture" llamado Randnet, junto a la compañía Recruit. Esta empresa proporcionará además el acceso a la RED (Internet y servicios On-line) a partir del 1 de diciembre, repetimos que sólo en Japón.

PAINT & TALENT STUDIO NINTENDO





Os sonará el nombre de **Mario Artist**, ¿verdad? Se trataba de una iniciativa de Nintendo de convertir la N64 es una especie de Photoshop para chavales, diseñando un software específico para **crear, editar y tratar imágenes**. Ahora bajo el nombre de **Paint & Talent Studio, esta idea permitirá al usuario conectar la consola a un vídeo o a una cámara y capturar imágenes** (de la tele, de los dibujos animados, incluso de nuestras propias grabaciones) que después podremos editar, mezclar y retocar de forma sencilla e intuitiva. Junto a este juego se pondrá a la venta un **ratón** para movernos por la pantalla y los diferentes menús.

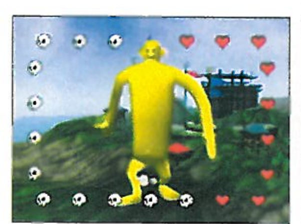
SIM CITY 64 ELECTRONIC ARTS





Los desarrolladores han encontrado finalmente la cantidad de memoria necesaria para poner en juego un Sim City a la altura de las circunstancias, y con la oportunidad de **salvar las ciudades que creemos. Podremos utilizar los caracteres diseñados en Paint Studio.**

DOSHIN THE GIANT MARIGUL





Es el tercer juego de uno de los creadores más ambiciosos del software japonés, **Kazutoshi Lida**, que ha estado trabajando en él durante los últimos tres años. En «Doshin the Giant» somos un **gigante amarillo** que habita en la isla tropical de Bardo Island. Eres tan grande como un dios y en realidad tu poder es ilimitado: puedes construir y destruir, estirar la Tierra, provocar terremotos, crear volcanes... La isla está habitada por humanos, y tu misión es aprovechar todos esos poderes para satisfacer sus necesidades. Crea árboles, construye cabañas... **Tu tamaño dependerá de las decisiones que tomes: si a la gente le gustan, crecerás**, de lo contrario disminuirás.

Pero crecer no será el único objetivo del juego. En realidad hay docenas de tribus en la isla, cada una tiene su propia cultura y tendremos que actuar de una manera determinada para tenerlas felices. Lo que se dice una especie de **«Populous»** (uno de los clásicos del PC), combinado con la jugabilidad y estilo gráfico de **«Super Mario 64»**. Una mezcla que ya ha convertido a este juego en uno de los más esperados.

MÁS JUEGOS EN DESARROLLO

Digital Horse Racing Newspaper. Software on-line para acceder a noticias, "faqs" y última información sobre el mundo de las carreras de caballos.
Wall Street. Te sumerge en el mundo de las finanzas y la bolsa. No, no es el estado de la bolsa on-line, es un simulador.
Shogi. El ajedrez chino que sale en todas las apuestas, pero esta vez on-line.
Legend of Zelda DD. Oportunidad única para revivir las aventuras del Ocarina of Time, experimentando diferentes sensaciones.
Video-Jockey Maker. Tu oportunidad para convertirte en un VJ (que es como un DJ pero en formato vídeo), haciendo, produciendo tus propios videos musicales.
Graphical Message Maker. Parece que será para editar videos, poniendo tus propios textos. Misterio sin resolver.
Game Maker. Para hacer tus propios juegos. Ni idea de nada más.
Cabbage. Un juego de mascotas virtuales, desarrollado por el mismísimo Miyamoto.

JAPAN PRO GOLF TOUR SETA





Un completo simulador de golf que nos propone jugar en los 10 circuitos donde se desarrolla el Torneo japonés. **Golfistas reales** y en general un **toque más adulto y profesional** que en el Mario Golf de N64.

ULTIMATE WAR SETA









Una original mezcla entre **sistema de combate por turnos y tiempo real**, que transcurre en la península de Korea en un lejano futuro. **Las escenas de batalla se desarrollan en 3D.** Se puede elegir diferentes países: Korea del norte, Korea del sur, Estados Unidos y Japón. Contiene diferentes situaciones de juego para cada nivel del jugador.

F-ZERO X EXPANSION KIT NINTENDO





El Kit añade nuevo valor al cartucho. No sólo proporciona un **editor de circuitos y varios modos para diseñar nuevas máquinas,** sino que además mejora los gráficos y mantiene impasible el altísimo ratio de velocidad: **60 frames por segundo** con la pantalla llena de naves. ¡Rapidísimo!

El juego permite guardar aproximadamente **100 nuevas pistas.** Y pone a nuestra disposición un alucinante modo **SUPER GHOST** en el que competiremos contra tres coches fantasma en la misma carrera.

A la imperiosa Conquista de Internet

- Finalmente el 64DD contará con un módem y su propio sistema de Red. El módem tendrá forma de cartucho y se conectará en la entrada de juegos de la N64, mientras que el software para la conexión estará incluido en un disco que también vendrá con aplicaciones adecuadas para navegar en Internet.
- Durante el Spaceworld, Nintendo anunció las diferentes posibilidades que nos brindará el módem, como participar en partidas multijugador, descargar nuevos datos, ver finales de algunos torneos e incluso –y lo que parece más interesante– participar en el desarrollo de nuevos juegos. Además tendremos a nuestra disposición todas las ventajas que ofrece Internet, como enviar e-mails, intercambiar información, entrar en cualquier Web, bajarnos música en formato MP3...
- El servicio comenzará el próximo 1 de diciembre y será proporcionado por Randnet. La experiencia será sin duda un fenomenal banco de pruebas para estudiar la posible conexión on-line de la Dolphin.
- Algunos de los primeros juegos que se podrán disfrutar a través de Internet serán «Doshin the Giant» y el Expansion Kit de «F-Zero X».



Armorines

Compañía: **Acclaim** Tipo de juego: **Shooter 3D** Lanzamiento: **Diciembre**

El insecticida definitivo

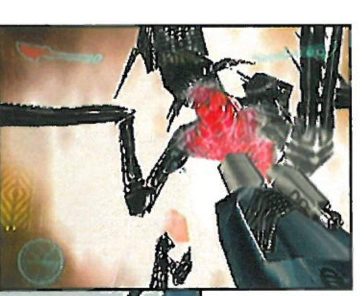
Este «Armorines» no puede negar su origen: tiene los **efectos de luz de «Forsaken», el engine de «Turok 2» y la fuerza (y en realidad la imagen) de la peli de acción "Starship Troopers".** Ahí están los **gigantescos bichos** cumpliendo su plan de invadir la Tierra, y ahí tenemos a los Armorines, una fuerza casi indestructible, dispuestos a pararles los pies. Si decides aceptar la misión, el **soldado Lewis y la soldado Lane** te prestarán amablemente su traje y armas(de inicio tres,pero luegoencontrarás una especial por cada nivel) para enfrentarte a la marabunta inteligente. Eso significa **acción 3D, perspectiva subjetiva en ambientes asfixiantes** donde, sin embargo, no todo se reducirá disparar. Antes de cada fase se te encomendará una misión (desde encontrar un objeto determinado a proteger a un batallón de soldados en su huida, pasando por cascar a todos los bichos sin piedad), que tendrás que cumplir para seguir adelante. **La acción transcurrirá en cinco escenarios diferentes:** una base militar de Siberia, la jungla sudamericana, una isla volcánica, el desierto egipcio y... el enfrentamiento final en la colmena alienígena. **En cada mundo descubrirás nuevas especies de bichos, que por cierto lucen un diseño impactante, a tope de texturas,** y se mueven que da miedo verlos (ademásaparecen sin previo aviso), y no sólo tendrás que enfrentarte a su inteligencia, sino también a pequeñas trabas que propone el mismo juego, como la **oscuridad más absoluta** en algunos niveles.



▲ **Los efectos gráficos** *son increíbles. Cada arma despliega luces dinámicas en tiempo real y actúa diferente contra unos bichos que resisten lo indecible.*

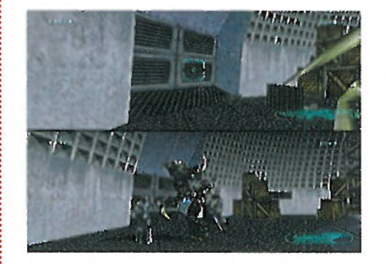


▲ **Cada zona de juego está perfectamente ambientada,** *aunque la constante en todos ellos es una oscuridad que pone los pelos de punta y dificulta el avance. Te llevarás buenos sustos cuando el bicho aparezca de la nada...*

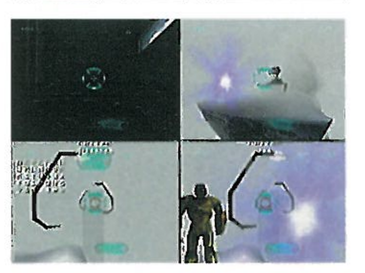


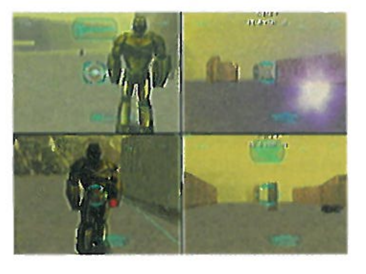


Conmigo o contra mi









▲ **El modo multijugador** *será otra de las bazas del nuevo título de Acclaim. Para empezar propone un modo cooperativo, a dos jugadores en pantalla partida, que exige trabajo en equipo para cumplir cada misión. Con esta opción, el juego gana profundidad y mucho dinamismo. Si llegáis a cuatro mandos, entonces podréis optar por otros tantos modos multiplayer: Desafío, el "deathmatch" de toda la vida, o un buen todos contra todos; Lucha de razas, donde se combate por equipos y se puede elegir personaje entre humanos y bichos; Captura la bandera, en el que hay que pillar la bandera del rival y llevarla a nuestro terreno; y Rey de la colina, donde hay que alcanzar la zona de resistencia y hacer precisamente eso, resistir ante el ataque de los "compañeros".*

Primera impresión

☺ Los bichos. Su diseño, su comportamiento, sus reacciones, sus patrones de ataque. Los auténticos protagonistas.

☺ La variedad de armas y los efectos de luz que despliega cada una. El modo cooperación es una buena idea.

☹ La excesiva oscuridad en el diseño de los niveles. Y la presencia de una buena cantidad de niebla.

☹ No hemos podido paladear como nos hubiera gustado los modos multijugador, pero se aprecia falta de detalles.

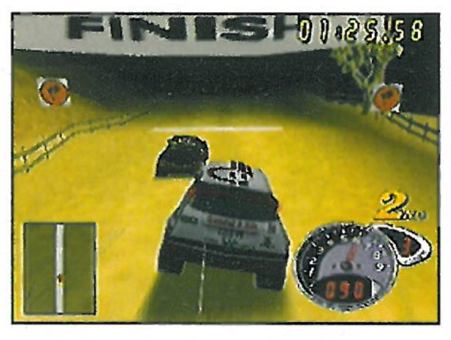
Top Gear Rally 2

Compañía: **Kemco** Tipo de juego: **Carreras** Lanzamiento: **Octubre - noviembre**

El "McRae" de Nintendo 64

Es **más rally** que las dos entregas anteriores, y no sólo ha cambiado el planteamiento respecto a la primera parte y al Overdrive, sino también el estilo. Para empezar sobrevuela la **licencia del North American Rally**, que pone en juego circuitos reales y coches oficiales. Lo disfrutaremos en el modo championship. Además se abren dos nuevas opciones, un "Champ Team" que es un modo colaboración para dos jugadores, y un versus para hasta cuatro jugadores que ofrece nuevas pistas (y genera algunas de forma aleatoria) y 15 vehículos de los "conocidos", entre los que están **Subaru, Seat Córdoba, Peugeot 206, Mini Cooper** y hasta un dragster. Volviendo al campeonato, se ha acometido buscando las sensaciones de un rally de verdad. No hay un circuito, sino diferentes tramos, y los coches no salen todos a la vez, sino por intervalos de tiempo. **Según conduzcas, así sufrirá tu bólido**: puedes **pinchar una rueda** o romper la transmisión, y puedes arreglarlo sobre la marcha o esperar a que termine la carrera para acudir al camión-taller. Cada victoria te premiará con dinero y puntos. La pasta, para comprar accesorios, y los puntos, para obtener el crédito necesario y **fichar por una nueva escudería.**

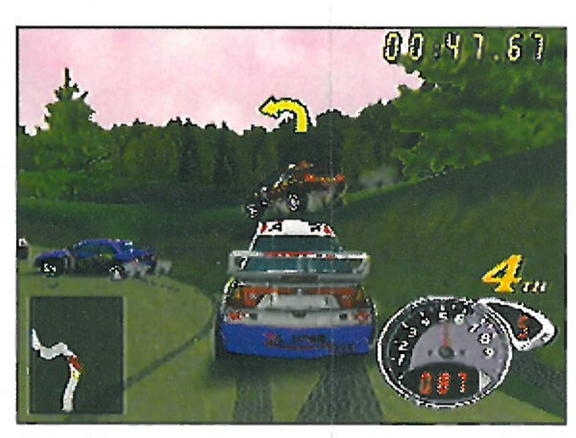
La **jugabilidad** también se ha dado por aludida en este proceso de cambio, decantándose más por el arcade que por la simulación. Las carreras son rápidas, casi vertiginosas, mientras que el aspecto gráfico continúa mostrando la buena mano de costumbre. Mejor aún, diríamos.



En modo versus, *tanto coches como circuitos son diferentes a los del rally. Hay cuatro escenarios (uno de ellos de noche), más una opción para jugar en pistas aleatorias.*



En modo campeonato *participamos en las pruebas oficiales del North America Rally. En él competimos para conseguir esponsors que proporcionen nuevos coches y accesorios.*



▲ **Más actual, imposible.** *Entre los 15 coches reales que podéis elegir en la opción versus, se incluye el último modelo de SEAT, el Córdoba WRC.*

Alta resolución







▲ **«TGR 2» es compatible con Expansion Pak,** *pero al menos en la beta que hemos probado se reducía el tamaño de pantalla al conectar la alta resolución. Esperemos que se solucione este efecto en la versión final, porque merece la pena jugar con esta definición.*

Primera impresión

☺ Rally del bueno, por fin, aunque se base en el campeonato norteamericano.

☺ La velocidad y el espíritu arcade, pero con el control suficiente.

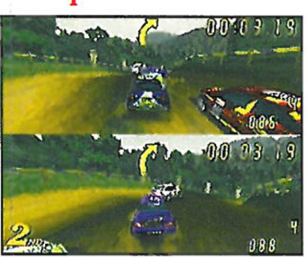
☹ ¿Que sólo podemos manejar los coches "buenos", los conocidos, en el modo versus?

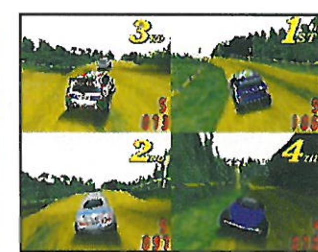
☹ La extraña disposición de la pantalla en modo hi-res. Eso tienen que solucionarlo en la versión final.





Compartir es de sabios

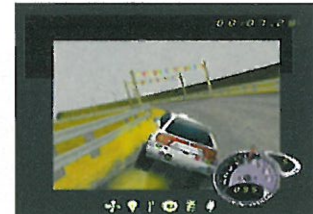


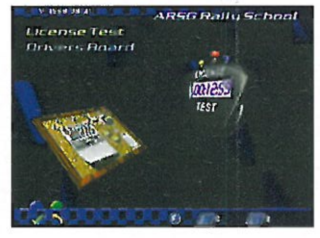


▲ **Dos opciones multijugador.** *El "team championship" es algo así como un modo colaboración en el que dos pilotos pueden tomar parte en el campeonato de rallys. Para jugar a cuatro deberéis elegir la opción Versus, que os permitirá correr con cualquiera de los 15 coches (absolutamente reales) que se incluyen en el juego.*

Escuela de pilotos

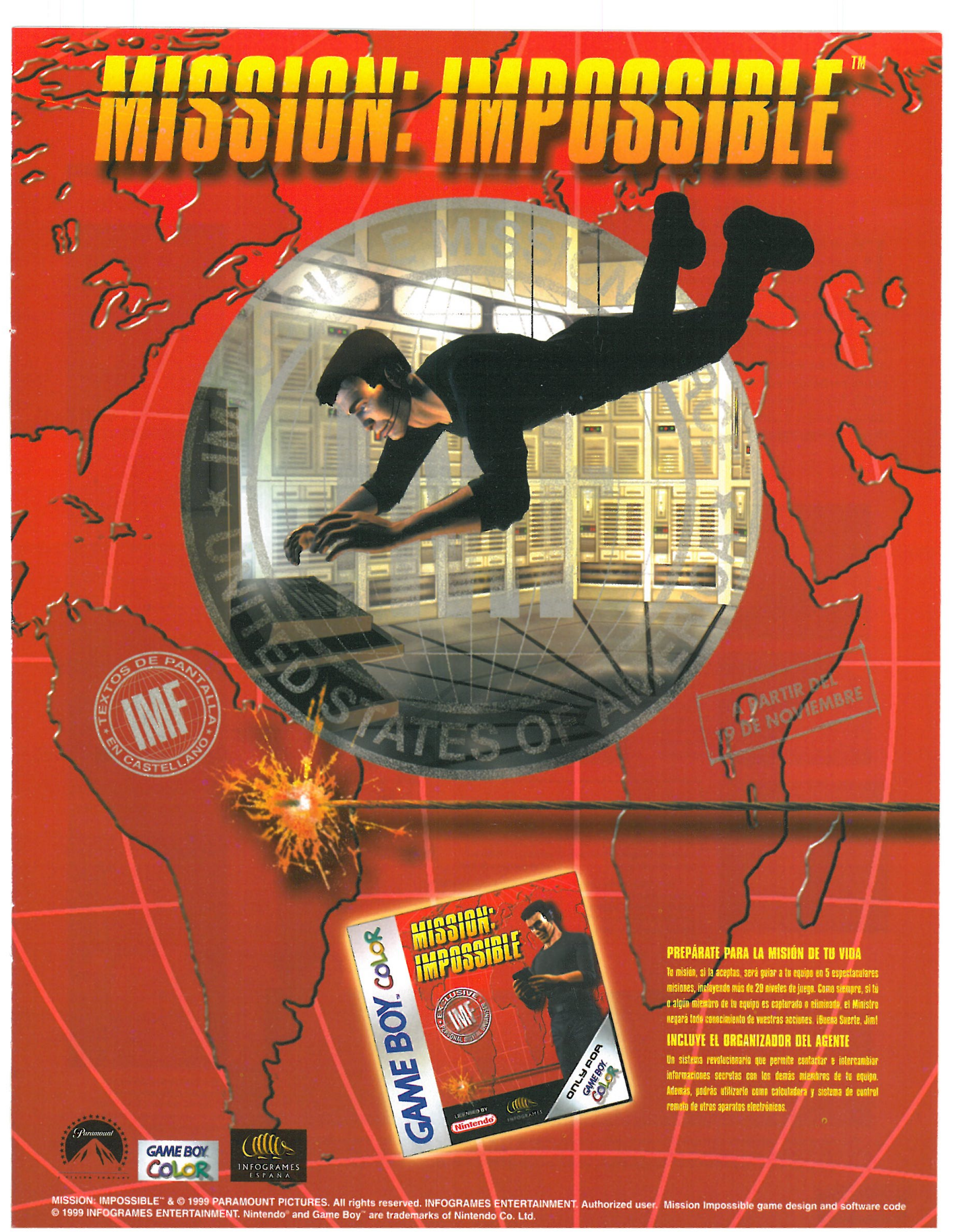






▲ **Interesante opción para alargar la vida de este "racing", una autoescuela** *donde practicar curvas, frenadas, ángulos complicados y, al final, obtener licencia de piloto (sepas o no conducir). Hay cuatro pruebas para cada categoría más un test final (uno por cabeza) que reúne las habilidades anteriores. Practica por tu bien, porque aquí no verás un duro (ni un espónsor).*




MISSION: IMPOSSIBLE™
TEXTOS DE PANTALLA
IMF
EN CASTELLANO
A PARTIR DEL
19 DE NOVIEMBRE
MISSION: IMPOSSIBLE
GAME BOY COLOR
ONLY FOR GAME BOY COLOR
Nintendo
INFOGRAMES
PREPÁRATE PARA LA MISIÓN DE TU VIDA
Tu misión, si la aceptas, será guiar a tu equipo en 5 espectaculares misiones, incluyendo más de 20 niveles de juego. Como siempre, si tú o algún miembro de tu equipo es capturado o eliminado, el Ministro negará todo conocimiento de vuestras acciones. ¡Buena Suerte, Jim!
INCLUYE EL ORGANIZADOR DEL AGENTE
Un sistema revolucionario que permite contactar e intercambiar informaciones secretas con los demás miembros de tu equipo. Ademas, podrás utilizarlo como calculadora y sistema de control remoto de otros aparatos electrónicos.
Paramount
GAME BOY COLOR
INFOGRAMES ESPAÑA
MISSION: IMPOSSIBLE™ & © 1999 PARAMOUNT PICTURES. All rights reserved. INFOGRAMES ENTERTAINMENT. Authorized user. Mission Impossible game design and software code © 1999 INFOGRAMES ENTERTAINMENT. Nintendo® and Game Boy™ are trademarks of Nintendo Co. Ltd.

PREVIEW

Mario Golf

Compañía: **Nintendo** Tipo de juego: **Deportivo** Lanzamiento: **Noviembre**

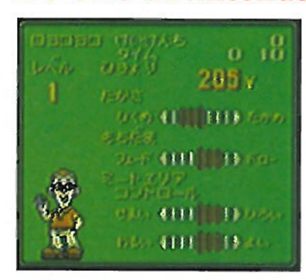
¡Ay, Mario, pero qué golfillo!

El golf de Mario también llegará a Game Boy Color en breve con una versión que podrá presumir de ser una **réplica perfecta** de la de Nintendo 64. Es decir, que el sistema de juego será exactamente el mismo, con **36 hoyos repartidos en dos campos** (quizás se incluyan más en la versión definitiva), indicadores de viento, de fuerza, bunkers, lagos, greens con caídas... También la mayoría de los modos de juego se mantendrán, incluyendo la competición contra los **cuatro personajes ocultos** que guarda el juego. En este sentido, lo más interesante es que podremos trasladar esos cuatro personajes al cartucho de Mario Golf de N64, a través de un periférico llamado **"Transfer Pak"** (se conecta al mando de control de la N64), y jugar con ellos en la 64 bits. Una idea que nos ha dejado con la boca abierta.

Pero no sólo de compatibilidades vivirá este cartucho. Como veis, **el apartado gráfico será precioso en cualquiera de los campos que visitemos.** Unos tendrán un verde primaveral cuajado con arbustillos, otros nos llevarán a un entorno tropical, con sus palmeras y todo, e incluso en alguno tendremos que jugar de noche...

El caso es que este título para la portátil se va a ganar, por lo que hemos podido ver, un puesto entre lo **mejores simuladores deportivos de GBC**, y eso es suficiente para estar pendientes de su lanzamiento.

De GBC a Nintendo 64





◀ **Gracias al Transfer Pak** *podremos pasar jugadores de la versión GBC a la de N64. Estos cuatro jugadores se van entrenando a medida que juegan, y mejorando sus estadísticas a la vez que su calidad. De esta forma, podremos entrar con ellos en las competiciones de N64 y resolver alguno de sus difíciles modos y campeonatos.*



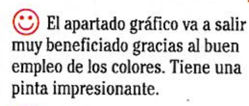


▲ *El cartucho al que hemos tenido acceso es más **japonés** que Mazinger Z, pero vamos, hay dos campos al comenzar a jugar. Como curiosidad, ahí tenéis a Mario chapurreando japonés.*



Primera impresión





☺ El apartado gráfico va a salir muy beneficiado gracias al buen empleo de los colores. Tiene una pinta impresionante.

☺ En cuanto a modos, tampoco deja que desear, y encima podemos transferir jugadores al cartucho de N64. Una novedad que nos hace cantar: LALALALA.

☹ A lo mejor terminan resultando pocos ocho personajes. ¿Podremos meter jugadores de N64?

☹ Como bien supones, esto es un juego de golf, y si nunca te han gustado estos simuladores, pues... Pero si te gustan, lo juegas hasta en japonés. Arigato.

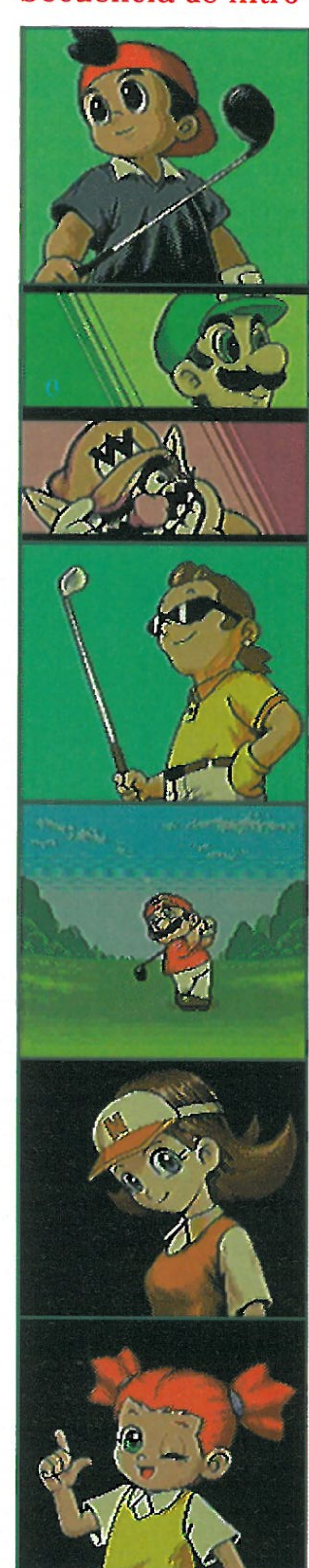
Hay distintas maneras de ver las cosas, y el golf es una de ellas





▲ **Disfrutaremos de cuatro vistas diferentes,** *que se irán mostrando a medida que avancemos por el campo. Para las aproximaciones, la vista será trasera a la hora de golpear (es decir, cuando tengamos que apretar los botones), y superior una vez que la bola empieza a volar sobre el campo. Dentro del green, la cámara mostrará la zona desde arriba, dando suficientes facilidades para embocar, momento que veréis al detalle con una nueva cámara muy cercana al hoyo.*

Secuencia de intro



▲ **Al conectar el cartucho, una presentación con animaciones** *incluidas nos deja ver a Mario, Luigi, Wario y... y a otros cuatro personajes que no conocemos de nada. Ni siquiera son de la versión para Nintendo 64, pero podremos verlos en ella si tenemos ambas versiones y un ansiado Transfer Pak.*







También disponible para GAME BOY



¡DUKE NUKEM EN SU MEJOR MOMENTO!

El mejor juego de acción desde GoldenEye

El mayor arsenal de armas, nunca visto en un juego de N64

Increíble sistema de tercera persona que permite a Duke libertad total

Excelente acción multijugador

4 épocas de tiempo diferentes y niveles secretos repletos de peligro

















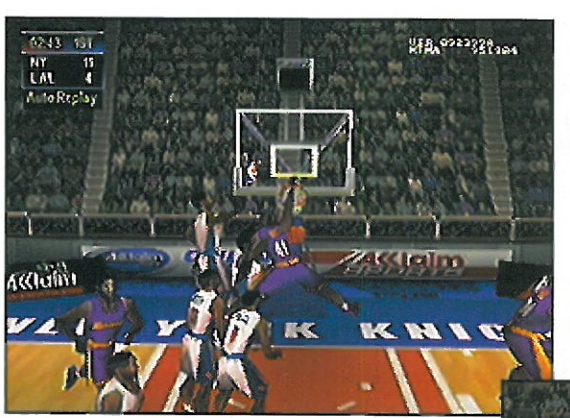


NBA Jam 2000

Mitad arcade, mitad simulación: todo basket

Acclaim espera convencer a todos los fans del buen baloncesto con su nuevo «Jam». **A los que se pirran por el arcade de fantasía, y a los que les mola el tema profesional.** Para los primeros ha diseñado un modo Jam que ofrece efectos espeluznantes y casi convierte a los jugadores en superhéroes. Como el Jam de toda la vida pero con más caña. Para los "simuladores" va dedicado un **completo y realista modo Sim,** comparable si queréis a la genial edición del 99. El nuevo año se ha notado en una **madurez gráfica,** unida a una **solidez espectacular en el diseño y animaciones de los protagonistas.** Para eso se han capturado **más de 800 movimientos** de tres estrellas NBA: Keith Van Horn, Stephon Marbury y Xavier McDaniel.

Los trescientos jugadores que contiene Jam 2000 aparecen con rostros individualizados y texturas de piel suaves y creíbles. Claro que en cancha es aún mejor. Es cuando llega el espectáculo. El **avanzado engine de inteligencia artificial** permite que cada jugador destaque en lo "suyo". Los tiradores marcan más puntos y los reboteadores capturan más rebotes. Lógico pero no siempre posible. Se ha incluido además un **amplísimo libro de tácticas** para realizar jugadas preconcebidas, y un **modo manager** que va a hacer las delicias de los que gustan mover la plantilla. El control es de inicio algo complicado, porque todos los botones cuentan y son diferentes para ataque y defensa, pero...¿no queríais realismo?







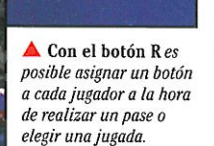
Primera impresión

☺ Que gustará a todos. Los del arcade y los de la simulación. Es completísimo, como un dos en uno.

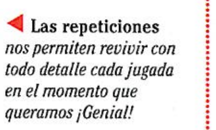
☺ Las amplísimas posibilidades tácticas, tanto a la hora de hacer jugadas como en el manager general.

☹ El control puede presentar dificultades. Hay demasiados botones en juego, y muchas posibilidades.

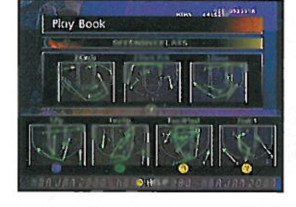
☹ Las animaciones son geniales, pero parece que se toman su tiempo en hacerlas. Cuestión de esta versión.¿?



▲ **Con el botón R** *es posible asignar un botón a cada jugador a la hora de realizar un pase o elegir una jugada.*



◄ **Las repeticiones** *nos permiten revivir con todo detalle cada jugada en el momento que queramos ¡Genial!*









▲ **El manager general** *puede fichar, cambiar, contratar novatos en el draft, entrenarlos...*

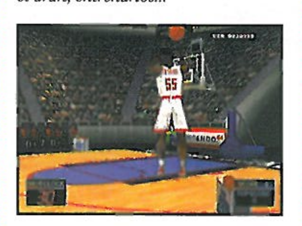
Modo Jam: la fantasía del basket





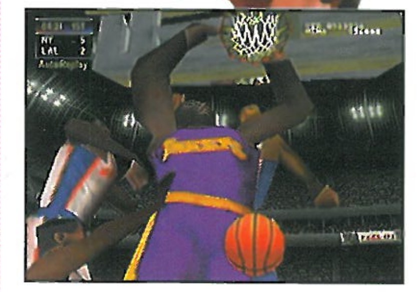


▲ **El modo Jam** *es accesible desde la pantalla de inicio. Su presencia es un tributo al clásico de Acclaim pero también funciona como juego independiente en el que podréis dar rienda suelta al basket fantasía. Aunque la versión que hemos probado aún no lo tenía implementado al 100%, hemos descubierto varios escenarios de juego, desde campos normales a canchas del "barrio", y nos han soplado que se incluyen más de 50 estilos de machacar la cesta.*

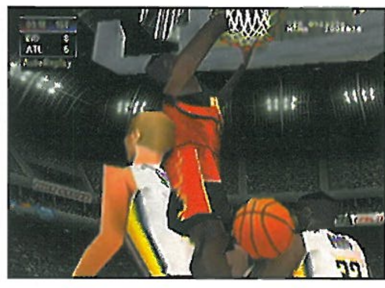


▲ **Hay concurso de triples** *y de tiros libres. Practica, es lo mejor para coger el aire a los tiros, botones, jugadores, ya sabes...*

Auto-replay







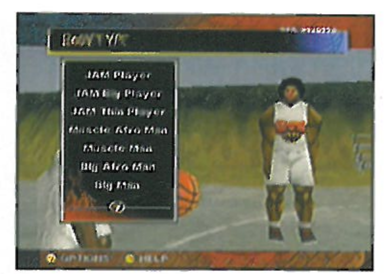
▲ **Esto es intensidad.** *Activando la opción correspondiente podremos revivir las mejores jugadas instantes después de que se produzcan. Es la CPU la que se encarga de parar el juego y ofrecernos ese pedazo de mate o un buen tapón, a cámara lenta, desde varios ángulos y con los planos más cercanos. Así se vive en NBA Jam el espectáculo de las jugadas más impresionantes. Que siga la fiesta.*



Compañía: **Acclaim** Tipo de juego: **Baloncesto** Lanzamiento: **Noviembre**

Crea tu jugador a la carta





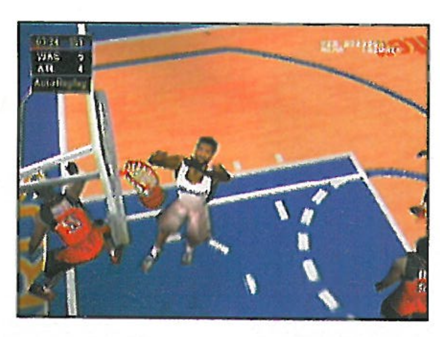


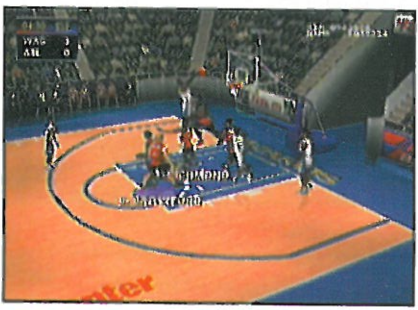




▲ **La opción para crear un jugador como dicte tu imaginación** *es de lo más divertido que hemos visto nunca. Acclaim ya se ha aficionado a este tipo de "entretenimientos", pero desde luego aquí lo ha bordado. El número de variantes es casi ilimitado. Hay 20 tipos de rostros para elegir, bigotes, perillas, gafas espaciales, muñequeras, tatuajes, cuerpos enormes, esqueléticos y todas las características personalizadas. Graba el resultado en tu controller pak y fíchalo para tu equipo. El espectáculo estará asegurado, aunque sólo sea por las pintas que gasta el muchacho.*

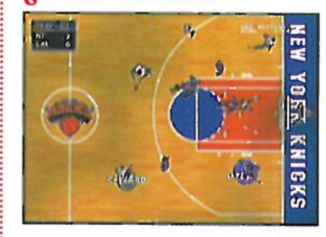
«Jam 2000» contiene dos juegos en uno: simulador y modo Jam.





▲ **Junto a los jugadores** *aparecen sus correspondientes nombres, para que no te pierdas detalle.*

¿Desde dónde?







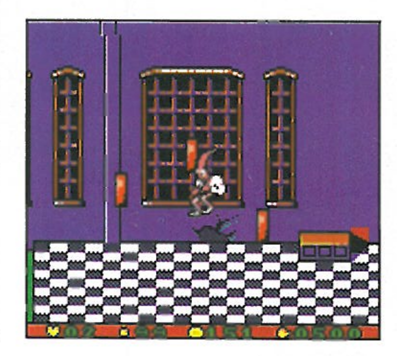
▲ **Desde donde quieras.** *Porque hay nada menos que nueve cámaras para seguir el juego, incluida una que te fabricas tú mismo: fijando el zoom, el ángulo, la perspectiva. No hay problemas de vista, ni de detalle, ni de nada de nada.*

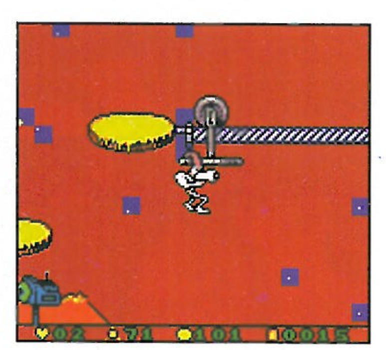
Earthworm Jim 3D

Compañía: **Virgin - Crave** Tipo de juego: **Plataformas** Lanzamiento: **Noviembre**

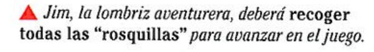
Más aventuras para Jim

Su naturaleza le hace salir una y otra vez a la superficie del mundo de los juegos. Después de sucesivas apariciones y enterramientos, la lombriz de Shiny aparecerá en Game Boy Color en Noviembre. El juego seguirá las pautas marcadas por sus antecesores, es decir, **saltos, disparos, carreras y mucho, mucho humor basado en el absurdo.** Contará con **nueve densas fases** en las que tendremos que recoger todas las rosquillas coloradas (vete tú a saber para qué) mientras esquivamos trampas de pinchos, charcos de material radiactivo y disparamos a enemigos de naturaleza alienígena. Todo esto con una **suavidad digna de mención en los movimientos de nuestra afamada lombriz.**





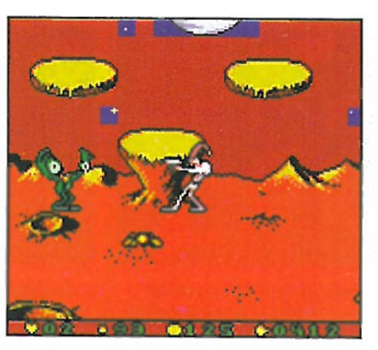


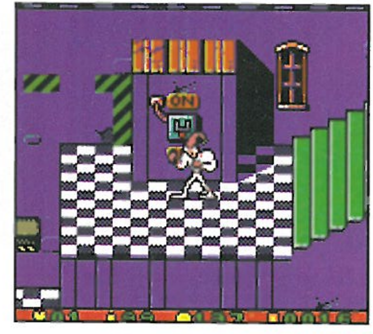




▲ *Jim, la lombriz aventurera, deberá* **recoger todas las "rosquillas"** *para avanzar en el juego.*

▲ **Podremos variar el desarrollo** *de nuestra aventura gracias a la acertada elección de nivel.*





▲ *He aquí una de las* **hilarantes animaciones** *de «EWJ 3D». Un marcianito partiéndose en dos.*

▲ **Usar interruptores** *también formará parte de las inagotables habilidades de la lombriz Jim.*

Primera impresión

☺ Cada nivel será un mundo. Además de nuevo decorado, Jim tendrá que hacer uso de nuevas habilidades y armas.

☺ En cuanto a animaciones, parece que va a ser uno de los títulos más sorprendentes, sobre todo porque algunas te harán carcajear.

☹ El caso es que es demasiado parecida a todas sus aventuras anteriores. Se ve que es una lombriz que sólo sabe de plataformas.

☹ Los gráficos a veces descolocan un poco. ¿Es porque es una beta, o de verdad tendrá una coloración tan a cuadrados, estilo Spectrum?

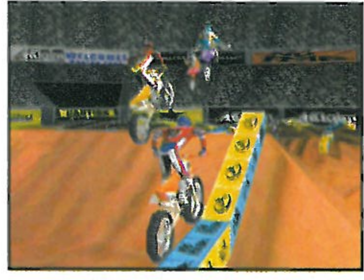
McGrath´s SuperCross 2000

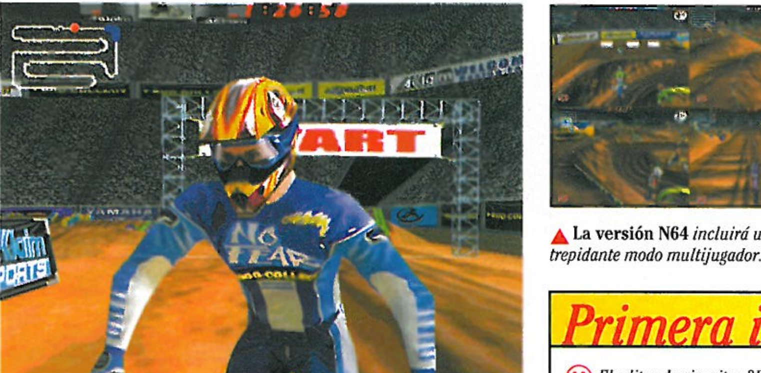
Compañía: **Acclaim** Tipo de juego: **Motos** Lanzamiento: **Diciembre**

Las motos se ponen de moda

Concretamente en su especialidad más salvaje, el motocross/Supercross. El juego de Acclaim propone una mezcla entre ambas categorías, que en realidad vienen a ser casi lo mismo salvo que el supercross se celebra en estadios cerrados. Así, en este McGrath 2000, tendremos **16 circuitos, 8 de super y la otra mitad de motocross,** licenciados por la federación correspondiente. El juego añade además un **editor 3D completísimo,** para que diseñemos nuestras propias "arenas" de batalla.

Jeremy McGrath, el gran campeón, ha participado estrechamente en el desarrollo del juego, poniendo especial énfasis en el **comportamiento realista de motos y pilotos.** Y para que sus consejos no cayeran en saco roto, Acclaim ha **diseñado un nuevo motor de juego** que lleva al límite gráficos, movimientos y animaciones. Terminamos con los modos de juego, que abren campeonatos de **125 CC, 250 CC, un modo "stunt"** (concurso de saltos) y una opción para crear tu competición eligiendo categorías, circuitos...





▲ **El nuevo engine** *de SuperCross 2000 ofrece un look gráfico brillante, sin limitaciones de texturas ni polígonos, y unas físicas en las motos absolutamente realistas. Además, el nivel de inteligencia artificial garantiza competición por las nubes y mucho tiempo de juego.*

▲ **La versión N64** *incluirá un trepidante modo multijugador.*



▲ **Dos cilindradas** *para elegir campeonato: 125 o 250 C.C.*



▲ **Habrá 8 circuitos de motocross** *reales -y cargaditos de barro- a vuestra disposición.*

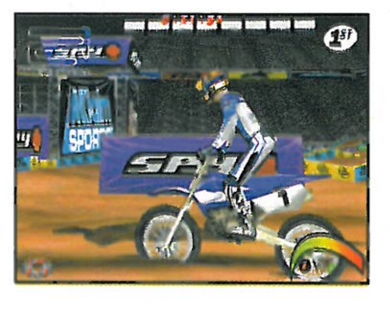
Primera impresión

☺ *El editor de circuitos 3D, por si no te conformabas con los 16 circuitos originales, y la opción para crear tu propio campeonato.*

☺ *El aspecto gráfico y en general la línea "técnica". Todo puede redondearse con un control a la altura de las circunstancias.*

☹ *¡Qué casualidad! Todos se han puesto de acuerdo en lanzar sus juegos de motocross al mismo tiempo. Bueno, la competencia es sana, ¿no?*

☹ *Que no podamos disfrutarlo hasta mediados de diciembre. Con la pinta que tiene, estamos ansiosos de ponernos a sus mandos.*



Ready To Rumble

Compañía: **Midway** Tipo de juego: **Boxeo** Lanzamiento: **Noviembre**

La cara divertida del boxeo



▲ *El juego es compatible con* **Expansion Pak,** *y despliega un modo hi-res total.*

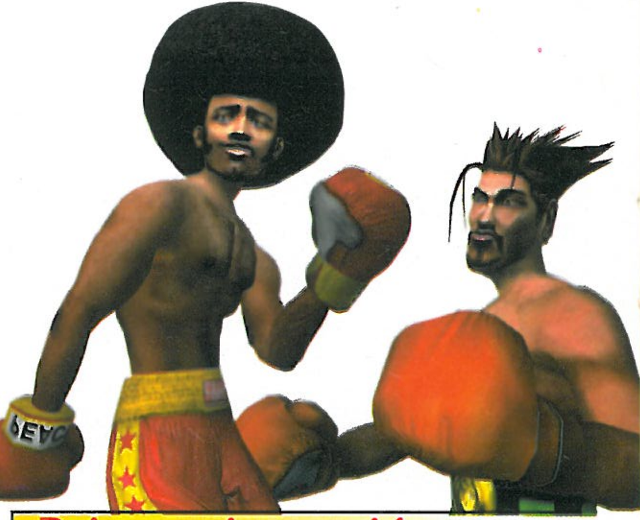


▲ *Podrás apostar por ti y ganar dinerito fresco para invertir en un nuevo* **gimnasio.**



▲ **En campeonato** *convertiremos a nuestro boxeador en una estrella desde la nada.*

Si el «KO Kings» de EA os ha impresionado por su seriedad profesional, este «Ready to Rumble» os sorprenderá por su **estilo arcade divertido y desenfadado. Será boxeo al más alto nivel, pero con risas y momentos geniales.** Uno de ellos llegará con los **17 boxeadores** que propone. ¡Vaya caretos tienen los tíos-as! Y tal cual aparecerán en el juego, gracias a un engine que les permitirá **lucir expresiones diferentes** y, dicho sea de paso, unos golpes espectaculares. Precisamente ésa es la clave del juego, el **espectáculo.** Todo caminará en ese sentido en «Ready to Rumble», desde los modos de juego, incluido un campeonato para convertir a nuestro boxeador en una estrella desde la nada, a las **suavísimas animaciones o el asequible control,** que ha elegido los botones C para puñetazos y los A y B para bloqueo. Será fácil, muy fácil, pasárselo bien con este juego...



Primera impresión

☺ *Acción dirigida al espectáculo y la diversión. El motor de juego promete momentos geniales.*

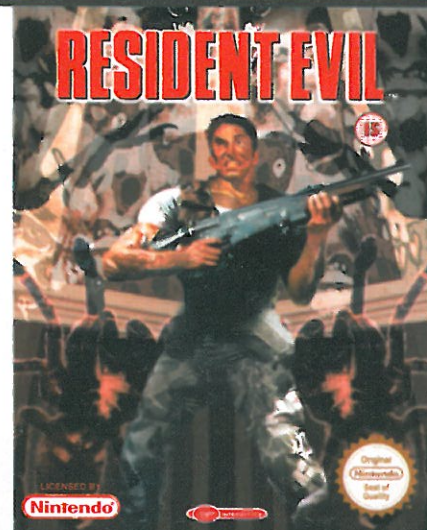
☹ *Los fans del boxeo más "serio" a lo mejor no le encuentran esa diversión. Hombre, tenéis que probarlo...*



TRES GIGANTES DE BOLSILLO

GAME BOY COLOR

JILL VALENTINE Y CHRIS REDFIELD SE ESTRENAN EN GAMEBOY COLOR EN UN INCREÍBLE CARTUCHO DE 4 MEGAS CON LAS 120 HABITACIONES Y LOS MÁS DE 700 ESCENARIOS DEL RESIDENT EVIL ORIGINAL DE PLAYSTATION.





EL ARCADE DE LUCHA MÁS FAMOSO DE TODOS LOS TIEMPOS AHORA PARA GAMEBOY COLOR CON LOS TRECE PERSONAJES DE LA SAGA Y TODA LA ACCIÓN DE SUS COMBOS Y CONTRAATAQUES.

BOMBERMAN COMO NUNCA LE HABÍA VISTO. UNA FASCINANTE AVENTURA DE ROL REPLETA DE PERSONAJES Y ACCIÓN EN LA QUE PUEDEN PARTICIPAR DOS JUGADORES CONECTANDO DOS GAMEBOY COLOR.





CAPCOM HUDSON

Hermosilla, 46. 2º dcha – 28001 Madrid – Tel: 91 578 13 67 – www.virgin.es

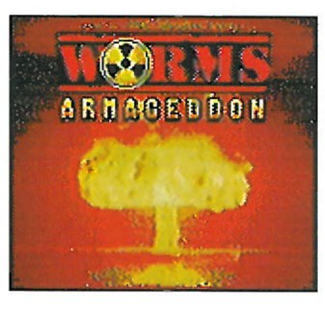
Virgin INTERACTIVE

Worms Armageddon GBC - N64

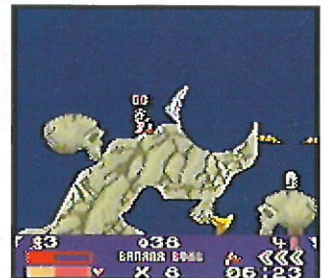
Vas a morder el polvo, pequeño...

Los guerreadores anélidos de Team 17 aterrizarán dentro de muy poco en GBC. La conversión que Infogrames ha llevado a cabo podrá presumir de tener un desarrollo exactamente igual al de sus versiones para máquinas mayores: **manejaremos a cuatro gusanillos por unos escenarios la mar de coloristas y llenos de detalle,** atacando a los otros cuatro "arrastrados" enemigos con gran variedad de armas. La cosa va **por turnos, así que la estrategia entrará a formar parte de la acción,** aunque lo más importante en este juego es acertarle a los contrarios, porque a la hora de disparar un bazooka, una escopeta o una granada, habrá que **calcular la fuerza y ángulo de tiro casi "a ojo".** Para ello, se mantendrá el control que tan buenos resultados ha estado ofreciendo en la versión PC, y que en GBC hará uso de todos los botones de la consola (excepto el de Power, bobo) para el punto de mira, el desplazamiento de los gusanos, los saltos y la elección del arma ofensiva, o el artilugio encargado de facilitarnos la victoria.

Y lo mejor para el final. **Contendrá una opción para dos jugadores sin cable.** Ambos batallarán en la misma pantalla aprovechando el sistema de turnos, y, además, **podrán personalizar sus equipos.** Madre mía, la que se va a armar...







◄ **Los gusanitos de Team 17** *son simpáticos hasta decir basta. Incluso cuando su contador de energía llega a cero, se despiden con la manita antes de "petar" y desaparecer del combate.*

Primera impresión

☺ Es tan adictivo como suponíamos, y mantiene la mayoría de armas y escenarios de sus versiones mayores.

☺ El modo dos jugadores promete ser el más socorrido. Ahorra la parafernalia del cable y sólo hace falta un cartucho.

☹ Hay que tener en cuenta que todo se ve en pequeñito, así que habrá que forzar la vista para saber qué es lo que está pasando.

☹ A veces es difícil diferenciar tus gusanos de los del adversario, con los peligros que ello conlleva (reventar uno de los tuyos).

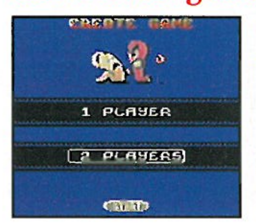




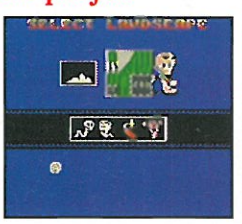




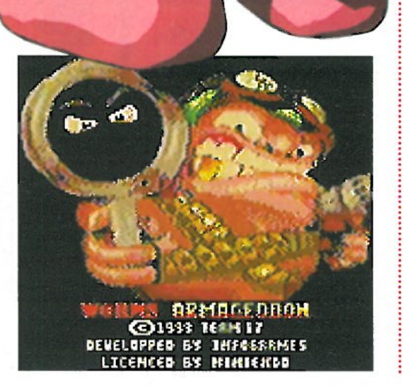
Batallas de gusanos para gente sin piojos



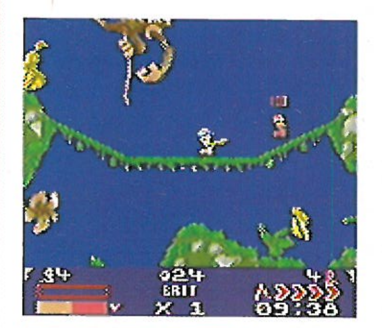


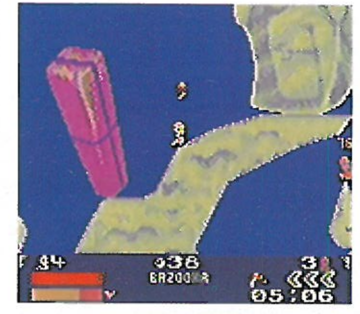


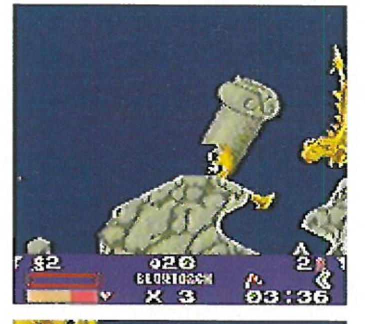
▲ **Las batallas a dos jugadores** *de «Worms Armageddon» se podrán jugar en una sola Game Boy Color. Bastará con encontrar alguien dispuesto a pegar su cabeza con la tuya (jugaréis en la misma pantalla), crear dos equipos (tendréis que inventar el nombre del equipo y de cada uno de tus gusanos), y escoger un campo de batalla. Ya sólo falta pasarle la consola a tu adversario cada vez que le toque.*



Unas armas de risa











▲ **Usar cualquier arma es todo un gag humorístico.** *Cuando, por ejemplo, queramos atacar con un bate de béisbol, nuestro gusano se pondrá una gorra; si es un hacha (el arma, no él), lo veremos con un casco de Vikingo... Y además, hay algunas armas verdaderamente tontas, como la bomba con forma de banana, o la oveja explosiva.*



Compañía: **Infogrames-Team 17** Tipo de juego: **Estrategia-Arcade** Lanzamiento: **Noviembre**

Y tú también, grandullón...

En Nintendo 64 la cosa estará aún más complicada. No sólo porque el número de armas, opciones, modos de juego e incluso botones que utilizar sea mayor, sino porque podrán participarhasta **cuatro jugadores en lamisma batalla. Con la ayuda de cuatro mandos, crearemos nuestros equipos personalizados**, eligiendo los ataques especiales, bandera e incluso las frases e improperios que nuestros gusanos articularán durante el combate.

La gran cantidad de escenarios diferentes permitirá guerrear con diferentes estrategias, dependiendo de si lo que nos rodea es un grupo de puentes de hierro, montañas nevadas, amorosas florecillas o gallardas calabazas dignas de un horticultor fan de Halloween. Esconderse bajo una hoja de muérdago con intención de evitar daños, recorrer medio escenario con la ayuda de una cuerda, o sacrificar a uno de los tuyos para dinamitar a nueve de los suyos, serán algunas de las muchísimas posibilidades a la hora de actuar en el campo de batalla.

Y, **para los solitarios, también se incluirán veintinueve misiones** a resolver. Serán bastante complicadas, e intentarán igualar el gran nivel de adicción de los **dos modos multijugador** que incluirá el cartucho.



▲ **Los escenarios desaparecen** *cuando reciben explosiones. De ese puente ya queda poco...*



▲ **El gran número de armas** *y objetos a utilizar en combate es uno de los puntos fuertes.*



▲ **Los mensajes** *tras cada acción han sido traducidos con acierto y gracia al castellano.*

Las misiones: sólo para lobos solitarios







◀ **A los que les guste la soledad** *les encantará el modo para un jugador, que incluye misiones muy especiales. Por ejemplo, en la primera, sólo contaremos con dos tiros de escopeta y dos de uzi para eliminar seis enemigos. A pensar.*

Primera impresión

☺ Por fin tenemos una versión de este éxito para Nintendo 64. ¡Y es más divertido que nunca!

☺ Podemos hacer una profunda personalización de nuestros equipos.

☹ Gráficamente podría haberse mejorado. Para algo está el Expansion Pak, ¿no?

☹ Si no tienes con quién disfrutarlo, puede resultar un poco sosete en modos.









▶ *Los escenarios muestran un nivel de humor acorde con el loco desarrollo del juego. Basta con mirar la cara de esta "Estatua de la Libertad", asustada por los bombardeos.*





NBA Live 2000

Compañía: **EASports -NuFX** Tipo de juego: **Baloncesto** Lanzamiento: **Noviembre**

Te sentirás parte de la NBA

El duelo está servido. Y va a ser más fiero que el de la edición anterior. **Jam contra Live.** Acclaim contra EA Sports. Ya habéis leído las cartas del primero, ahora tocan las del segundo, pero hemos querido citarlos a los dos porque sus características son más parejas que nunca. **El Live 2000 también incluye un modo arcade con jugadas de fantasía y efectos especiales,** también ofrece una opción auto replay, y su modo de simulación pura. Además añade un **"uno contra uno"** con **Michael Jordan de protagonista.** O sea que las espadas van a estar en alto, y esta vez con más razón.

Sigamos con el Live 2000 en solitario. El aspecto que primero nos ha sorprendido ha sido el **exquisito trabajo en las animaciones.** Los jugadores tienen vida propia y actúan con personalidad. Porque no sólo hablamos de las animaciones en cancha, sino también de las "extra" (enfados, felicitaciones, calentamiento...) que saltan a la pantalla en momentos puntuales para sumergirte en la historia. El trabajo gráfico es notable, en la línea de la edición anterior (no se ha notado mucho el 2000 en este sentido), pero la rapidez de acción ha aumentado, incluso en el modo simulación, y **el control,** que requiere todos los botones del mando, **ha sido diseñado para facilitarnos las cosas.**

En breve lo tendremos aquí, y entonces podremos comparar. Pero vaya por delante que **nos ha gustado la versatilidad del nuevo basket** de EA Sports.

Jordan strikes back!

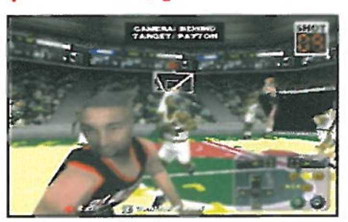






O sea que vuelve. *Los chicos de EA le han dado un puesto de honor en su nuevo Live, pero no han conseguido vestirle de los Bulls sino de "chaval-que-practica-basket-en-la-calle". Y de eso se trata, de luchar con Jordan en un "uno contra uno" donde vale todo, hasta ganarle si es preciso. El caso es que está conseguido este juego, con un realismo (aún siendo arcade) apreciable y toda la técnica del mundo.*

¡Otra vez, por favor!





El manejo de las repeticiones *es muy sencillo, cosa de agradecer en los tiempos que corren. Un menú básico e intuitivo nos ayuda a revivir los momentos estelares, eligiendo cámara, ángulo, zoom... A tu antojo...*



Como en Jam 2000, *el juego incluye opción de autoreplay, para que no perdamos la intensidad del momento.*







Aunque se utilizan todos los **botones del mando,** *es fácil hacerse con el control de los jugadores, y reaccionar rápido a un ataque.*



La expresividad *y animaciones "extra" de los jugadores te sumergen aún más en el partido. Ellos actúan, se enfadan, chocan sus manos, gritan o se alegran al compás de cada jugada.*

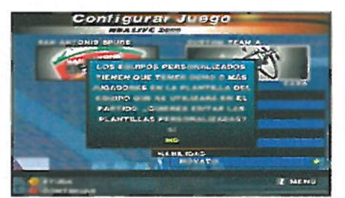


Hay siete cámaras *para seguir el partido, más un nivel de zoom para alejar o acercar la acción.*

Personaliza tu equipo







Se ofrece logo divertido, y nombre y ciudad a elegir. *Tú sólo tienes que completar la plantilla con ocho o más jugadores que puedes ir "robando" de otros equipos. Con tu nuevo "team" podrás participar en todas las competiciones. Así que elige bien.*

Primera impresión

☺ La expresividad de los jugadores, que aparecen con sus caras reales y actúan con vida propia.

☺ Los variados modos de juego. En uno de ellos se ha incorporado Jordan, y eso es toda una alegría para los forofos de este deporte. La banda sonora: Hip hop total.

☹ El aspecto gráfico nos recuerda mucho a la edición anterior. Aunque a lo mejor es pronto para sentar bases en este sentido.

☹ La rapidez de acción hace que a veces el partido se convierta en un correcalles. Hombre, aquí hay que poner orden.



Destruction Derby 64

Compañía: **THQ** Tipo de juego: **Arcade de velocidad** Lanzamiento: **Noviembre**

¿Frenos? Sí, sí que llevo, ¿por qué?

Todos pudimos ver en su día aquel juego de carreras en el que los coches se despedazaban, arrugaban, quemaban y explotaban. Hace ya tanto tiempo que lo vimos, que la cosa incluso podría haberse quedado anticuada para la versión de Nintendo 64, pero, gracias al buen hacer de THQ, ni por asomo será así.

De momento, **se han rediseñado todos los vehículos y escenarios desde el original de Psygnosis** para sacar el máximo partido de nuestra consola. Tirando de Expansion Pak, veremos unos **detallados coches**, que correrán por entornos casi reales gracias al **buenísimo tratamiento de luces y colores** (ya veréis cuando corráis de noche).

También encontraremos un **sonido en el que lo más destacable serán las estruendosas explosiones** de los choques. Porque **la cosa va de chocarse**. Lo sabíais, ¿no? Sí, sí, hay que correr para llegar a los checkpoints... y para **despatarrar a los otros coches en carrera** (once además del tuyo). Será una locura de juego, ya veréis, ju, ju.



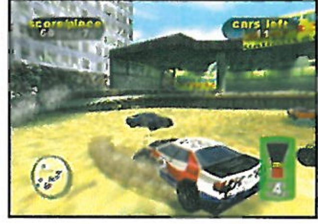




▲ *Entre los logros técnicos de «DD64», se encontrarán sus* **sorprendentes efectos de luz.**

"No way out", es decir, ¡a chocar a lo bestia!







▲ *Cuando nos introduzcamos en uno de los* **circuitos llamados arena,** *tendremos que olvidarnos del tiempo, ya que no existe, y dedicarnos a embestir con toda la fuerza posible a los demás. Eso sí, mucho ojo con romper vuestro coche, porque seréis eliminados.*



▲ *En ocasiones es mejor* **conducir marcha atrás** *para evitar que el motor de nuestro coche se lleve todo el daño.*

Primera impresión

☺	☹
En cuanto a técnica está que se sale. Una IA digna de ajedrecista, y gráficos muy nítidos.	*Parece que la suavidad no será una de sus virtudes, más bien al contrario.*
Por fin podremos ir por ahí destrozando coches sin sufrir multazos.	*Vamos a ver... ejem, ejem... ¡jurm!... ¡YA IBA SIENDO HORA, SEÑORES!*



▲ **También la inteligencia artificial** *será un punto destacable. Mirad esta destrozona multitud.*

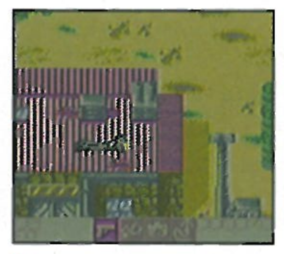
Mission:Impossible GBC

Compañía: **Infogrames - Rebellion** Tipo de juego: **Aventura** Lanzamiento: **Diciembre**

La gran aventura de espías



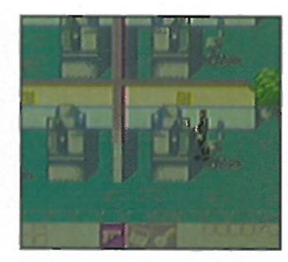
▲ **Las animaciones** *son para quitarse el sombrero, sobre todo las de las muertes (aquí caemos los dos).*



▲ **La aventura** *domina el juego. Hay que encontrar objetos, reunirse con otros agentes, copiar datos...*



▲ **La vista** *es aérea, con un ángulo de 45 grados que nos permite disfrutar del juego a la perfección.*



▲ **Equipamos** *un montón de gadgets de espías: pistolas, granadas, gafas de visión nocturna, llaves...*



La versión GBC no está basada en la de N64. Rebellion ha creado un juego nuevo en el que controlamos a **Ethan Hunt desde una vista aérea** y nuestro objetivo es cumplir **cinco misiones a lo largo de diez niveles.** Gráficamente es de lo mejor que hemos visto, y las animaciones tanto de agentes como de enemigos están muy bien conseguidas. Pero lo mejor es que incluye una especie de agenda que **nos permitirá utilizar la GBC como una calculadora, o incluso como una mando a distancia** para controlar con sus infrarrojos el mando de la tele, el del vídeo o el DVD...

Primera impresión

☺	☹
Es más que un juego. Calculadora, mando a distancia, nadie ha utilizado aún la capacidad de infrarrojos de la consola. Ya tenemos el primero.	*Las rutinas de detección de objetos aún están un poco verdes, pero es lógico para un juego que todavía tiene tiempo de desarrollo por delante.*


TUROK
RAGE WARS

POKéMON
¡Hazte con todos!™
2ª PARTE

Un título tan especial merece también un tratamiento muy especial. Los Pokémon están a punto de ganarse la simpatía de la gran mayoría de los infantes españoles, por no hablar del gran número de jovenzuelos y adultillos que seguramente también se verán enganchados a su Game Boy por gracia y virtud de este fantástico título. Este mes seguimos dando detalles sobre el juego, y descubriendo el gran número de curiosidades que nos esperarán cuando insertemos el cartucho en nuestra revalorada Game Boy.

Características
- Game Boy
- Nintendo/GAME FREAK
- Rol/Aventura
- Noviembre
- 139 Pokémon
- Cable Link

¡¡Ya estamos aquí!!

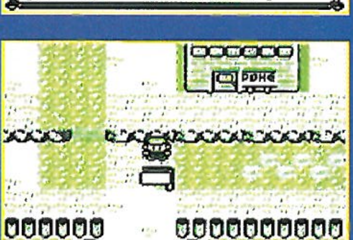
Visita los Pokécenter

Las ciudades Pokémon siempre tienen un **PokéCenter y un Mercado Pokémon.** Cuando las trabajosas batallas hayan dado al traste con la energía de nuestros Pokémon, siempre podremos reanimarlos visitando los **PokéCenter,** lugares donde, gratuitamente y haciendo gala de una exquisita educación, nos invitarán a esperar unos segundos mientras **nuestras criaturas se recuperan para volver a luchar.**

También encontramos los **Mercados Pokémon.** En ellos, **nuestro dinerito** (el de nuestro héroe) **será intercambiado por ciertos objetos de nuestra elección,** como pueden ser las **PokéBall, las pociones, o los antídotos,** objetos que utilizaremos para capturar Pokémon salvajes, recargar la barra de energía de nuestros chavales, o quitarles los efectos que puedan quedar en ellos tras una batalla. A todo esto, es **interesante hablar con los visitantes de estos centros,** pues siempre tendrán un ingenioso comentario que hacer.











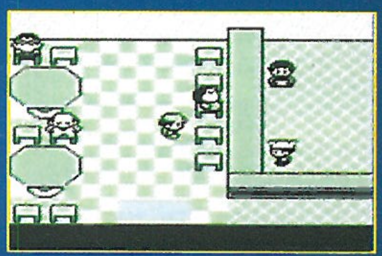
El número de objetos que ofrecen las tiendas irá aumentando a medida que avancemos en el juego. Algunas tiendas ofrecerán ítems exclusivos, por lo que nunca estará de más entrar en un Mercado Pokémon y gritar eso de "¿Quién atiende aquí?".



Aunque muchos Pokémon comparten sistemas de ataque o defensa, algunos cuentan con habilidades exclusivas.



Ash es un tipo sacrificado, y no dudará en "patearse" el mundo Pokémon para cumplir su objetivo. Hasta por los charcos irá, el tío.



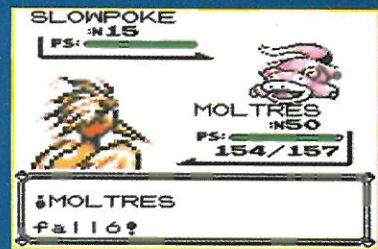
Cada ciudad tendrá un ambiente diferente. Podemos llegar a un lugar lleno de gente comiendo y bebiendo, como veis aquí.



Y, si los señores de arriba eran un poco raros, en otra de las ciudades se nos invitará a **entrar en un casino.**



Pero para raro, este Pokémon. Una de las habilidades de Nidoking será, como veis, inflarse... ¿de aire, de fabada, de orgullo...?



En el mundo Pokémon nunca se sabe. Slowpoke es un bicho que siempre está tirado en el suelo, y Moltres falla el ataque

No queremos poner nervioso a nadie, pero esto está a puntito de explotar. Después de un mesecito entero en el que hablar de «Pokémon» ha sido como el pan nuestro de cada día, hemos descubierto aún más detalles de este bombazo. **En nuestro papel de Ash, el chaval que quiere llegar a ser "El Mejor Entrenador de Pokémon del Mundo",** deberemos, además de capturar y entrenar Pokémon, enfrentarnos a personajes como Gary, un acérrimo enemigo de nuestro héroe, que no dudará en dejar bajo mínimos la energía de sus Pokémon con tal de vencer. También estarán, como los mayores maleantes del mundo Pokémon, el **Team Rocket.** Esta organización está liderada por una pareja de jóvenes que buscan los Pokémon más difíciles de encontrar por medios prohibidos en el mundo Pokémon, es decir, robándolos a sus entrenadores. Por otra parte, también hemos oído hablar de unos maestros y algo sobre la Elite de los Cuatro que... No, no, basta con eso.

En cuanto a las criaturas, los Pokémon en sí, **sabemos que habrá algunos más difíciles de encontrar que otros,** al estilo de las colecciones de cromos. Desde los **Pidgey, que serán casi los más abundantes junto con Ratatta, o Zubat,** hasta algunos muy especiales que habrá que conseguir mediante el uso de objetos, otros que sólo evolucionarán con el intercambio vía Link, otros que no habremos visto hasta haber visitado todas las ciudades del mundo Pokémon... Y, no podemos callarnos, porras, algunos de ellos sólo aparecerán una vez en toda la aventura, en un punto concreto. Si no conseguimos capturarlos, nos habremos quedado sin ellos.

Bueno, antes de que nos peguen por bocazas, vamos a terminar diciéndoos que **tendréis que ahorrar unas pesetillas para un cable Link,** porque si no, nos quedaremos sin 11 Pokémon. Y también, de paso, podéis guardar dinero para comprar un Pikachu de peluche, seguramente el regalo que pediréis a los Reyes. **¡Pika, pika, chuuuuu!** ¡Ah!, y ved la serie, que la van a emitir dentro de poco en España. Es una risa total.

Lo más curioso del mundo Pokémon es que...







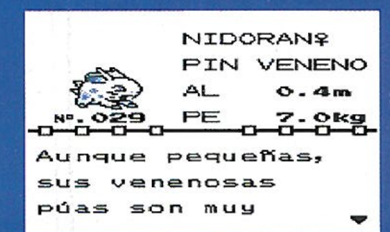


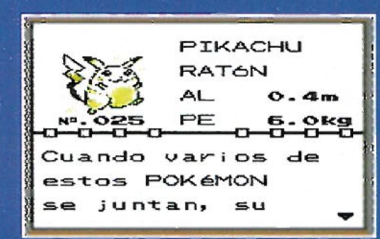
▲ **Transportes.** Ash comenzará, como todo buen héroe, caminando, pero, con ayuda de las habilidades de ciertos Pokémon, podrá utilizar diferentes medios de transporte, como la bicicleta, que nos permitirá ir a toda pastilla dentro de las ciudades.

▲ **Al habla Pokémon.** Durante todo el juego nos encontraremos con montones de Pokémon amaestrados. Podremos hablar con ellos como con cualquier persona, pero de poco os vais a enterar; siempre dicen su nombre o una sílaba del mismo.









▲ **Tragaperras.** No sólo de Pokémon vive Ash. El juego también incluye ciertos momentos de relax (o de purito nervio). Como veis, tendremos la oportunidad de jugarnos unas partiditas a las tragaperras.

▲ **Asexuado.** Los Pokémon no tienen sexo. Sólo encontraremos la excepción en los Nidoran macho y hembra.

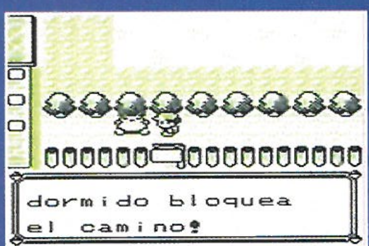
▲ **Pikachu.** Aunque es coprotagonista en la serie, encontrar un Pikachu nos costará horas de búsqueda. Pero es tan lindo que..

Las paradojas de Pokémon

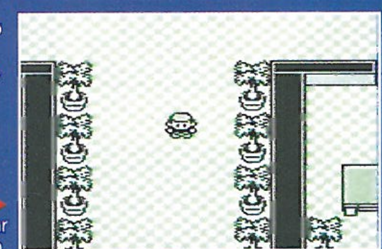
Tras avanzar bastante en el desarrollo del juego, nos encontraremos con paradójicas situaciones como éstas. **Entramos en una sala con ordenadores y gente trabajando en ellos, y, al leer el cartel, nos damos cuenta de que ¡es el lugar donde se ha hecho el cartucho de Pokémon!** Además, si nos conectamos vía PC a la red, podremos entrar en la liga Pokémon, donde los entrenadores llevan sus mejores Pokémon, y que los usuarios japoneses se han encargado de recrear en Internet.

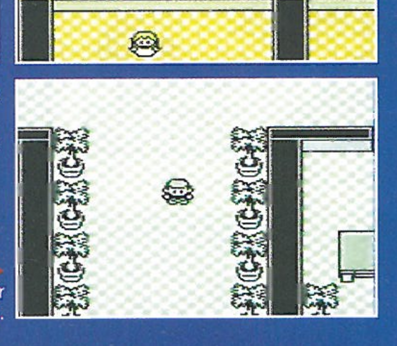






▲ **Nos encontraremos con obstáculos como este Snorlax** que bloquea el camino. Tendremos que pensar en cómo despertarlo.





El apartado gráfico no es para tirar cohetes, pero a veces sí que conseguirá dar una buena sensación de lujo y boato. ▶

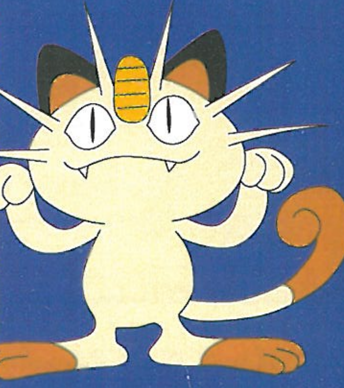
Se dice, se cuenta, se habla...







En nuestras andaduras iremos consiguiendo información suficiente para continuar nuestra aventura, pero nos convendrá buscar sistemáticamente en todos los lugares que visitemos. Más que nada, porque a veces nos darán alguna noticia que no sabríamos nunca si no fuera por estos oportunos "soplos". Por ejemplo, **entrando en una Tienda Pokémon y preguntando a un cliente, sabremos qué objeto nos hace falta para capturar los Pokémon más voluminosos.** E igual de fructífero puede ser **mirar todos los carteles, preguntar a jugadores de tragaperras,** o aprovechar la exaltación de un niño con un Pokémon recién evolucionado.



#052 MEOWTH. Adora los objetos redondos y brillantes. Ronda las calles cada noche por si encuentra monedas.



▲ **Los Mankeys,** como podremos ver en la serie de televisión (ya hemos visto algún capítulo), viven en los árboles y organizados en manadas.

PRIMERA IMPRESIÓN

☺ Aunque al principio puede resultarnos algo raro, está tan bien pensado que, cuanto más se juega, más engancha.

☺ La posibilidad de intercambiar Pokémon es el verdadero "punto" del juego. Tendrás que buscar amigos "rojos o azules", según.

☹ Sin un Link Cable, querido, puedes pasarlas canutas para "hacerte con todos".

☹ Por calidad gráfica, desde luego, no impresiona. Pero casi diríamos quemenos mal, si encima fuese una maravilla gráfica, sería como una tarta de cocido, irresistible.

Dojo-Karate

Aunque la lucha entre Pokémon entrenados, ese bello arte, se puede llevar a cabo en cualquier lugar, **lo interesante está en visitar los gimnasios, llamados Dojo-Karate** en el cartucho. Aparecen en la mayoría de las ciudades Pokémon, y son centros especializados a los que acude la gente para aprender más técnicas de combate. Por eso, si no estás suficientemente preparado, no te dejarán luchar en él. No pasa nada, basta con buscar Pokémon salvajes y luchar con ellos, con el fin de aumentar la experiencia de tus Pokémon. Una vez dentro, tendrás que **encararte al maestro,** poseedor de temibles Pokémon. **Si ganas, habrá premio.**





Vamos haciendo boca...

#006 CHARIZARD. Escupe fuego tan a lo bestia que es capaz de fundir rocas. También se cuenta que provoca incendios forestales sin quererlo.

#129 MAGIKARP. En un pasado muy lejano, los Magikarp **eran mucho más poderosos** que sus inútiles descendientes actuales.

#106 HITMOLEE. Cuando está en un aprieto, **las piernas del Hitmonlee se van alargando.** Así puede huir más rápidamente.

#116 HORSEA. El Horsea **hace caer insectos voladores** con precisos chorros de tinta desde la superficie del agua que habita.

#122 MR.MIME. Si alguien lo interrumpe mientras hace mimo, se lía a pegarle con sus curtidas manos. **Es uno de los Pokémon más raros.**

#007 SQUIRTLE. Uno de los **tres Pokémon primarios.** Aprenderá algunos de los movimientos más poderosos del juego.

#023 EKANS. Los Ekans se mueven silenciosamente por los campos, al acecho, y **comen huevos de pájaros** como los Pidgey o los Spearow.

#016 PIDGEY. Los Pidgey son una especie común en los bosques. **Aletea para cegar al enemigo** con la arena que levanta.

#133 EEVEE. Su código genético es irregular. **Puede mutar si es expuesto a las radiaciones** de alguna de las Piedras Elementales.

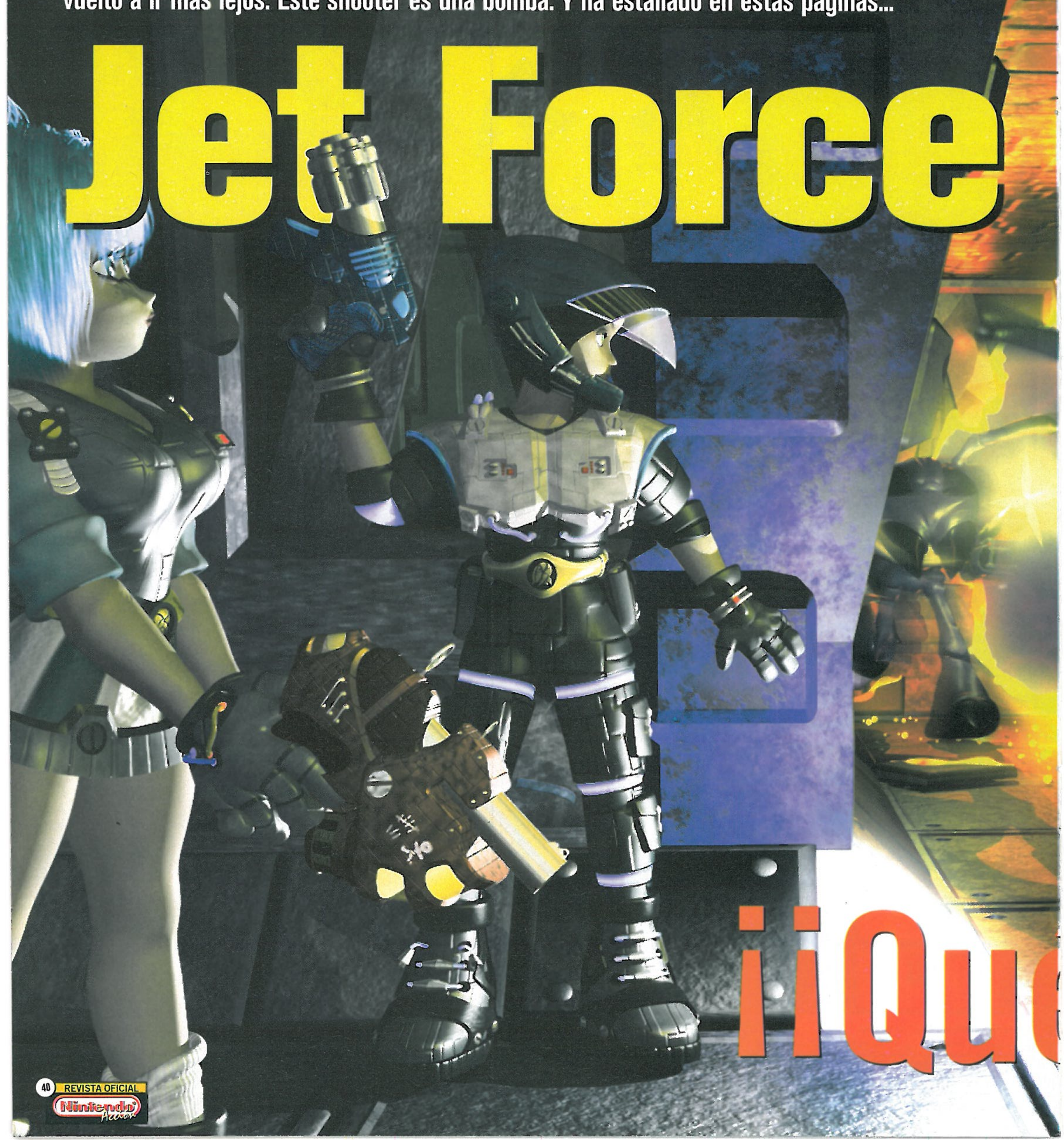
#130 GYARADOS. Es raro verlos en estado salvaje. **Enorme y animoso, el Gyarados es capaz de destruir ciudades** enteras en un solo ataque de furia.

#128 TAUROS. Cuando se "encariña" con un enemigo, **embiste furioso mientras se atiza el lomo con sus largas y finas colas.**

#004 CHARMANDER. Otro de los primarios. **Sube de nivel con lentitud, pero llega a ser un peligroso** y destrozón Pokémon...

Aquí tenemos la primera perla de Rare. Quizá la menos conocida (suenan más DK64 y Perfect Dark), pero por eso mismo es también la que más nos ha sorprendido. Ya sabíamos que «JFG» iba a romper todos los moldes de los juegos de acción, pero estos chicos han vuelto a ir más lejos. Este shooter es una bomba. Y ha estallado en estas páginas...

Jet Force



¡¡Qu

Gemini

¡¡...é movida!!

Características
- Nintendo 64
- NINTENDO - Rare
- Shoot´em Up
- 14 noviembre
- Expansion Pak
- Textos en castellano

Acción sin tregua, toques de estrategia y puzzles. La fórmula que da vida a «Jet Force Gemini» es tan simple que tiene que resultar genial. Por supuesto está vestida con las mejores galas de Rare. **Texturas que confieren solidez y variedad** a los imaginativos escenarios, sorprendentes efectos de luz, escenas cinemáticas a montones y un sonido envolvente en perfecto dolby que no deja lugar a dudas sobre la calidad del producto. De la mano de estos efectos se ha conseguido una **ambientación magnífica** que eleva la categoría del shooter a la mejor de las aventuras de terror. Y por encima está la personalidad de los protagonistas. Tres, chico, chica y perro, que ya sabéis que han crecido en tamaño y volumen para **dar al juego un toque más adulto.** En todo caso hablamos de un **shooter atípico.** Los disparos llenan la pantalla de luz y color, pero no os bastará un buen arma para salir bien de todo esto (e impedir la invasión de Mizar sobre el planeta de los Tribals). **Inteligencia y habilidad:** la primera para moveros sigilosos, gastar la munición necesaria y buscar recovecos donde enfrentaros a la marabunta; la segunda para controlar los movimientos de nuestros chicos, apuntar con dedo firme y escapar a sus armas. Ambas cosas os harán falta ara disfrutar al máximo de este juego. Y unos buenos dedos (y rápidos).





▲ **Las tropas de Mizar** se componen de batallones de hormigas y otros bichos que obedecen ciegamente las órdenes de su jefe. Dan miedo las condenadas.





▲ **Nuestros chicos son unos héroes** algo maniáticos. No, no es por nada, pero les gusta coleccionar las cabezas de los bichos que eliminan. Al fin y al cabo hay un contador para ello. Qué le vamos a hacer.



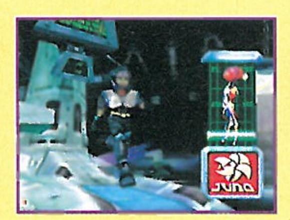
▲ **En cada fase** se nos asigna un número de continuaciones. Empiezas desde el principio, pero te guarda los bichos que hayas liquidado.

▶ **Cada personaje tiene sus propias habilidades.** A Vela, la nena, se le da muy bien el buceo y la caza submarina.

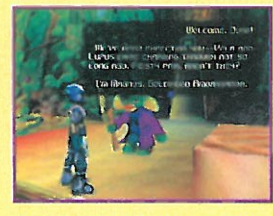




MUCHA CHARLA HASTA LA PRIMERA PELEA



▲ **Juno** es el héroe elegido para comenzar la misión. Su arma láser está dispuesta para arrasarlo todo.



▲ **Un Tribal** da la bienvenida al planeta. Se encarga de las presentaciones y nos dice no sé qué de una cabaña...



▲ **Nos ponemos en marcha** y probamos nuestra capacidad de movimientos, las carreritas y, sí, la cabañita.



▲ **Otro Tribal** asustado. Éste con razón, porque lo que nos cuenta es como para echarse a llorar. Lean, lean...



▲ **Ejércitos** de bichos salieron desde la base de Mizar, en un lugar desconocido, con misión invadir todos los planetas.



▲ **Empezaron** por éste, que parece pacífico y nadie se enfada aunque la nave caiga en la cabeza del hechicero.



▲ **Para relajarnos** decidimos dar una vuelta por la cabaña. Y encontramos un bonito ítem para mejorar nuestra salud.



▲ **¿Otro Tribal?** Pero bueno, ¿aquí cuándo se combate? Hazle caso, que éste te dice qué puertas debes abrir...



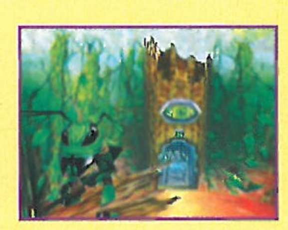
▲ **De entrada** en la zona de guerra se nos explica qué hacer en cada fase: pillar armas, rescatar Tribals, cascar bichos...



▲ **Sobre todo cascar** bichos, empezando por los vigilantes a los que nos cargamos tirando de botón R y buena puntería

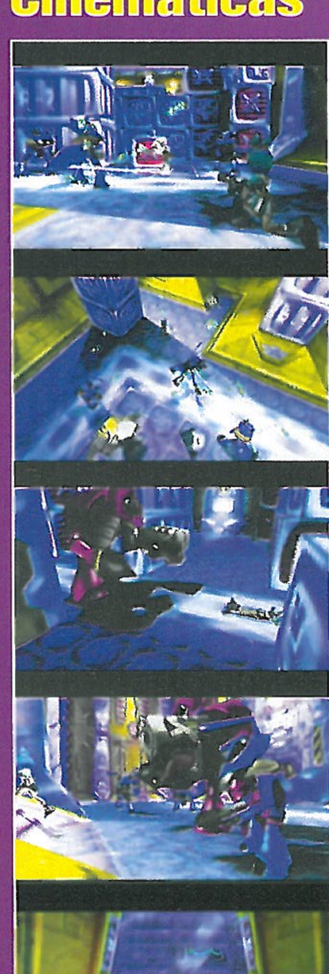


▲ **Por fin guerra total.** Pronto la jungla se convierte en un lugar irrespirable, cargado de láseres y bichos.



▲ **Liquidando** a todos los bichos nos permiten acceder a una nueva zona. Que la suerte te acompañe, Juno mío.

Escenas Cinemáticas



▲ **Desde la gloriosa y larga intro,** el juego "regala" un buen montón de secuencias cinemáticas que no sólo nos ponen en situación sino que además nos sumergen aún más en la historia. En esta escena, un Tribal de lo más sabio nos cuenta lo que le ha sucedido a nuestra compañera Vela. Arriesgando su vida por rescatar a uno de los "lugareños", se enfrentó a las hormigas asesinas y ya veis cómo acabó. ¡En la cárcel!

No te pierdas...



▲ **El trabajado aspecto** de los personajes y su increíble expresividad. La cámara rota a su alrededor para ofrecernos imágenes de esta calidad.





▲ **Los textos en castellano.** Bueno, aquí los hemos sacado en inglés, pero así era esta versión de preview. En la final, entenderéis todo perfectamente. Y la verdad es que hay mucho que leer.



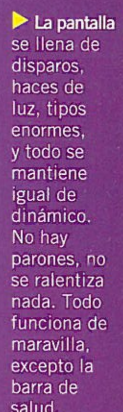


◀ **Los Tribals** esperan escondidos por la fase a que les rescatemos del ataque bicho.



▲ **La cámara** está siempre a nuestra espalda. A la hora de apuntar, ofrece una vista casi subjetiva con transparencia.





▶ **La pantalla** se llena de disparos, haces de luz, tipos enormes, y todo se mantiene igual de dinámico. No hay parones, no se ralentiza nada. Todo funciona de maravilla, excepto la barra de salud.





PRIMERA IMPRESIÓN

☺ El espectacular diseño de escenarios, de personajes y de la aventura en general, con toques de estrategia y puzzle.

☺ Que cada miembro del equipo recorra diferentes fases hasta su encuentro en la pirámide. Después, podremos intercambiarlos.

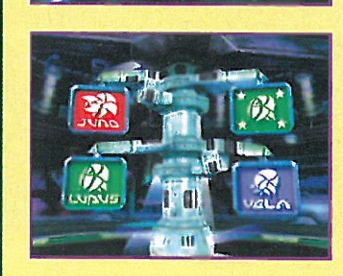
☹ El control es pelín resbaladizo. Parece que los chavales tienen un poco de inercia y es difícil conseguir que paren donde tú quieres.

☹ Que falten aún algunos días, muy poquitos ya, para llevárnoslo a casa. Es lo único, que no nos van a quedar uñas en los dedos.

CUATRO JUGADORES







Hay tres modos multijugador para dos o 4 mandos. Podéis jugar con los tres héroes o con cualquiera de los personajes secretos. El primero es el Battle. Incluye tres opciones: Timed, Slaughter y Survival y tiene ocho escenarios para disfrutar.

El siguiente es Racing, que convierte el shooter en una carrera de vehículos al estilo MiniRacers. Y el tercero es el Target Practice, que es algo así como el tiro al bicho. Aparecen cuatro puntos de mira en pantalla y gana el que haga más bajas. Este despliegue de medios nos da idea del interés de Rare en potenciar los modos multiplayer.

Y dijo RARE, hágase la luz. Y la luz se hizo...

















▲ **Se hicieron efectos brillantes,** con luces dinámicas en tiempo real, disparos que lo iluminan todo, cientos de combinaciones y mezclas, colores por todas partes. No leáis más. Arriba tenéis los ejemplos.



Gran Concurso
JET FORCE GEMINI™
¡Llega el juego más galáctico del momento!
Sumérgete en un nuevo mundo
de fantasía y acción.
Te ofrecemos la oportunidad de conseguir uno de 100
juegos de JET FORCE GEMINI que regalamos.
Recorta la imagen de la página de la derecha y
pégala en el cartón de la portada con todos tus datos.
¡Regalamos 100 juegos!
Gran Concurso
JET FORCE GEMINI™
PEGA AQUÍ
LA IMAGEN QUE
APARECE EN EL
INTERIOR
Nintendo®
www.nintendo.es
NINTENDO64
Jet Force Gemini TM. TM & © 1999 Rare. Rareware Logo is a trademark of Rare.
Nintendo 64, Game Boy and the 3D «N» logo are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1997 Nintendo of America Inc

¡Regalamos 100 juegos!

RECORTA ESTA IMAGEN Y PEGALA EN EL CARTÓN DE LA PORTADA

BASES DEL CONCURSO

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cartón de portada, con la imagen que aparece en esta página pegada en el lugar correspondiente, a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., revista Nintendo Acción, Apartado de Correos 400 Alcobendas (Madrid)

2.- Entre todos los cartones recibidos se extraerán CIEN, y sus remitentes serán premiados con un juego de Jet Force Gemini para N64.
El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el sorteo los cartones recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre los días 25 de Octubre y 26 de Noviembre de 1999.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 1 de Diciembre de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Enero de la revista Nintendo Acción.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS, S.A.

Rayman 2

Es simpático, tiene marcha, buen sentido del humor, gracia y éxito entre las de su raza. Rayman es el héroe perfecto, y llega por fin a N64 en el envoltorio perfecto. Una aventura que reúne acción, puzzles, dinamismo a borbotones y mucha clase. En «Rayman 2» nunca te preguntarás "¿y ahora qué hago?" Puede que te atasques, pero más por no caer en lo obvio que por dificultades del guión. Además es el juego más bonito de todos los que hemos visto...

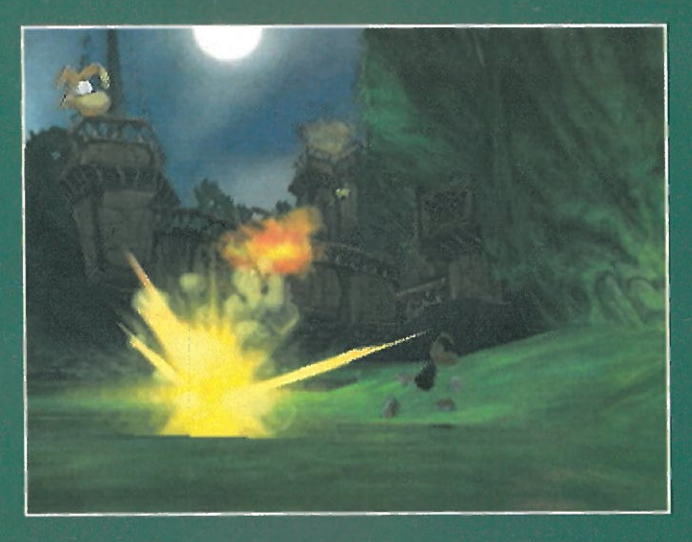
¡Como un cohete!

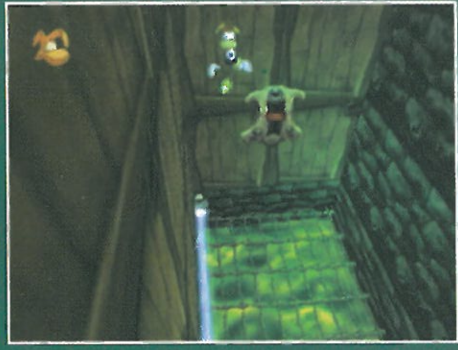
Características

- Nintendo 64
- UBI Soft
- Aventura/acción 3D
- 25 octubre
- Más de 40 h. de juego
- Expansion Pak

Las revistas especializadas de medio mundo lo han definido como **el mejor plataformas diseñado para Nintendo 64**, por encima de las vacas sagradas de la industria. Quizá sea todavía pronto para sentar un juicio tan categórico, pero de lo que no hay ninguna duda es de que el equipo de Michel Ancel ha ido más lejos que nadie a la hora de diseñar su «Rayman 2». **Técnicamente, el juego es delicioso.** Cuenta con escenarios supercoloristas, con una distancia al horizonte que liquida la niebla, y un **nivel de detalle y definición** perfectos. El truco, como os dijimos en el número anterior, ha sido reducir el número de polígonos para aumentar la cantidad de texturas. El resultado no puede ser más espectacular. La técnica también ha hecho posible que **Rayman tenga vida propia, y una personalidad que le diferencia** del resto de héroes Nintendo (incluidos los de la casa, como Ed). Es por el rostro, alegre y pegadizo, por su gama de movimientos, original y sorprendente (por supuesto animado como un "cartoon" de la tele), por la **variedad de situaciones** a las que tendrá que hacer frente, inesperadas como la vida misma. Es todo, es él y son los personajes, vaya panda, que se encontrará durante la aventura. De distinto pelaje, raza y condición. Desde piratas malhumorados a hadas buenas, pasando por luciérnagas mágicas, dragones, cohetes con patas y una extraña criatura llamada Globox que se encargará de guiar sus pasos. Cada uno tendrá su papelito de gloria en el juego, haciendo o diciendo algo gracioso, poniendo su granito de arena para colaborar o fastidiar.

Y si la imagen deja la piel de gallina, no creáis que el desarrollo le va a la zaga. **El motor 3D** ofrece el dinamismo necesario para que **la aventura corra fácil y rápida. Habrá puzzles y situaciones arcade,** interruptores que activar y pruebas de habilidad, saltos y más saltos, pero lo importante es que **nunca os tendrá parados,** perdidos sin saber qué hacer. La solución siempre estará a la vuelta de la esquina, esperando a que hagáis un leve movimiento o a que caigáis en lo obvio. **Además el juego no es lineal.** Podréis entrar y salir de cada mundo las veces que queráis. Cuando conozcáis nuevos poderes sabréis dónde os falta un lum (hay mil) y qué hacer para pillarlo. El avance está predeterminado pero puede que paséis cien veces por un nivel y no tengáis todos los lums. **Es el secreto de la eterna juventud...**



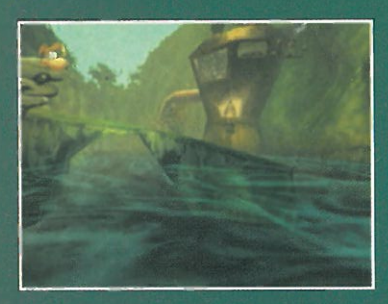


▲ Muy curioso el método elegido para **pulsar ese interruptor.** Hay que saltar sobre las cuerdas (debajo está el vacío), evitando el paso de la barra láser.
◀ **Vaya genio se gastan los piratones.** En cuanto nos vieron, a lanzar zambombazos. Menos mal que uno de ellos abrió un agujero en el suelo por el que huimos.

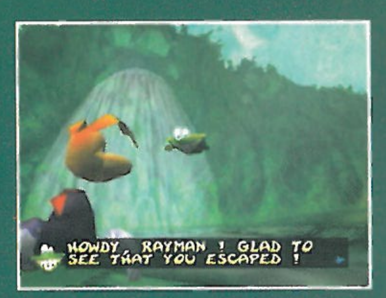
Primera partida, primeros descubrimientos



▲ ¡Huy! Ese planeta de ahí señala la entrada al primer mundo. Bueno, pues allá vamos de cabeza. Se llama The Woods of Light. Ah, sí, **todo estará en castellano.**



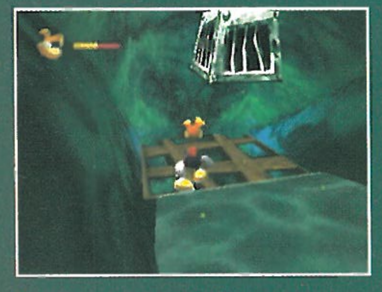
▲ **Vaya monada de escenarios.** Ahora vemos por los ojos Rayman, y era inevitable que se nos cayera la baba. Fantástico, genial, y cómo cantan los pájaros...



▲ **Ahí llega Globox.** Estaba prisionero junto a nosotros y pronto comienza a darnos los primeros consejos para atacar la aventura. Dice no sé qué de unas piedras...



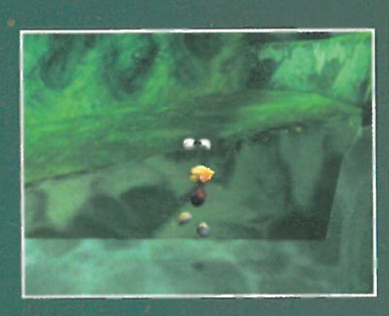
▲ **Efectivamente esas piedras dan sabios consejos.** Al pasar junto a ésta, hemos conocido que Rayman puede utilizar sus orejas como si fuera un helicóptero.



▲ **En un recoveco del primer escenario** encontramos la primera jaula. Rayman utiliza sus bolas de energía para liberar al Lum, los espíritus del juego.



▲ **Hay 4 tipos de lums:** los rojos aumentan la energía; los amarillos abren niveles secretos; los verdes salvan el avance; y los púrpuras te ayudan a saltar grandes distancias.



▲ **Enseguida tomamos contacto con las habilidades de Rayman:** agarrarse del filo de plataformas y volar con las orejuelas son las más utilizadas al comienzo.



▲ **Para escapar de este primer mundo** tuvimos que escalar este barranco por la cara central. Rayman mostró su adaptación al medio en todo momento.



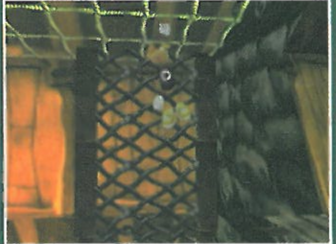
▲ **Tras la charla con los Teensies,** que nos esperaban arriba para que les diéramos su corona, regresamos al punto 1 a través de este agujero intergaláctico.

Habilidades de Rayman

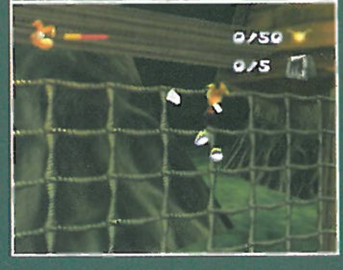








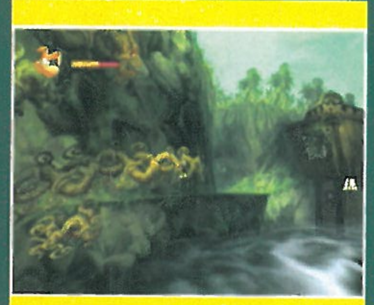




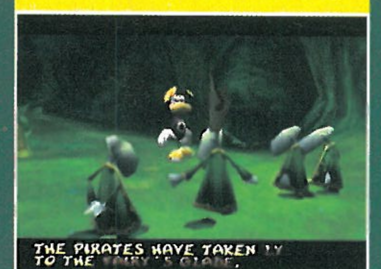
▲ **Son innatas en él, pero iréis descubriéndolas a medida que avancéis en el juego.** Pronto necesitaréis nadar o bucear, y el juego os enseñará cómo. Lo mismo para escalar, trepar por las enredaderas (aunque esto saldrá solo), columpiarse, utilizar los lums púrpuras para saltar entre plataformas alejadas, rebotar en las cuerdas o aprovechar corrientes de aire para elevarse a los cielos. Y esto es sólo el principio: un mundo de animaciones os espera...



No te pierdas...



▲ **Los incomparables escenarios,** que van un paso por delante de lo visto en Nintendo 64. El estilo gráfico y la concepción son casi tan increíbles como la puesta en escena. Supremo.



▲ **La gama de personajes,** buenos y malos, que salen en la aventura. Los buenos te desvelarán pistas de lo que buscas, los malos crearán problemas. Pero todo con sentido del humor.



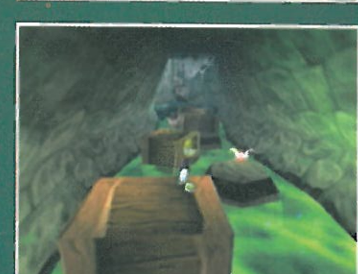
▲ **Con las bolas de energía (ilimitadas)** podremos cargarnos a los piratas o abrir las jaulas de Lums.



▲ **El agua es un elemento peligroso,** aunque Rayman sabe nadar. Esconde grandes peces y otras criaturas.







PRIMERA IMPRESIÓN

☺ **El desarrollo es muy vivo y dinámico.** No es un frenesí de acción, pero tampoco te permitirá un segundo de respiro. Siempre tendrás algo que hacer, y el siguiente paso estará claro.

☺ **El aspecto gráfico,** aunque nos repitamos hasta la saciedad, y **las alucinantes animaciones** de Rayman: se nota la mano de los profesionales...

☹ Muchos ya le han achacado su **excesiva sencillez** pero os podemos asegurar que nos hemos encontrado con algunas situaciones bastante complicadas durante nuestro avance. Así que, no os fiéis.

☹ **¿Demasiado infantil?** Desde luego Rayman es un encanto, pero puede que las críticas tengan razón, este tipo no puede fingir mala uva nunca. Su sonriente cara le delatará una y otra vez.

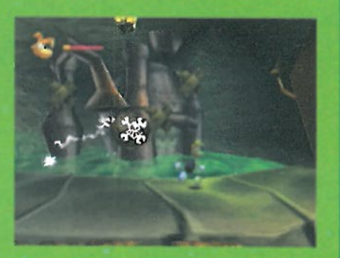
Rescata a Ly... y te devolverá tus poderes



▲ **El encuentro con el hada Ly es una de las escenas más enternecedoras del juego.** Como todos sus amigos, Ly ha sido apresada por los piratas, y yace bajo un campo de fuerza dominado por una rudimentaria máquina. Rayman destruye el mecanismo y, en una emocionante secuencia cinemática, recibe de vuelta sus poderes especiales (en forma de la bola de energía que veis en las imágenes). Ly queda consumida por el esfuerzo, pero tranquilos, es por una buena causa...

JO, QUÉ SITUACIONES









▲ **El reto en este escenario es ir enlazando las distintas corrientes de aire** para alcanzar la plataforma que veis al fondo. Allí nos espera un Lum y el final de esta fase.

Las sorpresas estarán a la orden del día en «Rayman 2». Puede que el reto sea **escalar por una tela de araña** mientras evitamos los barriles que nos lanzan los piratas desde arriba; o quizá tengamos que hacer **esquí acuático** por el lago de los monstruos con una peculiar embarcación (un dragón agradecido); incluso llegado el caso nos dejaremos llevar por un cohete con patas que nos trasladará no sin sobresaltos al final del nivel. El caso es divertir al personal con **situaciones inesperadas, personajes atípicos,** sentido del humor y diálogos chispeantes que estarán en **perfecto castellano.**

Turok RAGE WARS

La gente estaba pidiéndolo a gritos. Las dos primeras partes de Turok fueron éxitos renombrados y, consecuentemente, sendos superventas. Acclaim no podía dejarnos tanto tiempo sin Turok. Y aquí está el nuevo título, que no será una tercera parte pura, ya que no sigue el sistema clásico para un solo jugador, sino que nos invitará a pelearnos con nuestros amigos en el mundo Turok. Una genial idea que, esperamos, os guste tanto como a nosotros.

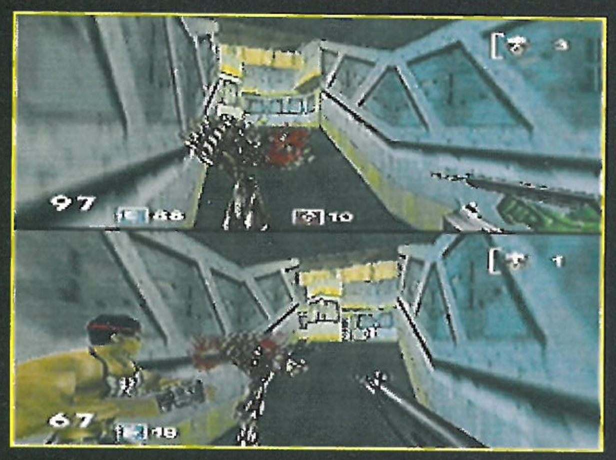
Características

- Nintendo 64
- Acclaim
- Acción 3D
- Noviembre
- 17 personajes
- Expansion Pak

Multi-arrasador



¿En solitario o acompañado?





Aunque el cartucho esté diseñado para los **modos multijugador, también podremos jugar en solitario.** El modo Escenario, para un solo jugador, propondrá objetivos a cumplir para avanzar. También podremos hacer esto mismo en compañía, en Cooperativo.

Primera partida: disparad a otro, ¿no?



Empezamos una batalla contra tres jugadores controlados por la máquina y algún que otro bot que hemos introducido.



¡Eh, mira! Al empezar, **un raptor se pone a morder** a un personaje. Pues aprovechamos. Hala, qué manchas más bestias.



¿Cómo? ¿qué son estas cosas rojas? ¡AHRG! ¡Tengo un bichino mordiéndome las pantorrillas! ¡Que me muero!



Bueno, he muerto, pero como aquí gana el primero que elimine a diez, nos calmaremos. Además, acabo de coger balas.



Y vamos a probarlas con el tío éste. Toma ,toma... ¡mph! Me está poniendo hasta arriba de sangre.¡Retiradaa...



...aauargh! Una pared. Claro, esto de huir con paso lateral no deja ver bien adónde vas. Mira, aquí hay un señor...



... que dispara unas cosas muy gordas. Seguiremos corriendo. ¡Oh! Ese raptor está mordiendo a una chica. ¡Toma!



Mecachis, me he cargado a la chica. Pero, bueno, una más al bote, **Y ahora, solitos, vamos a ver qué armas tenemos.**



¡Hombreee, qué "peazo" cacharroooo! Vamos a acechar un rato. Al que salga por aquí lo vamos a dejar como un colador.



¿Por qué suenan disparos, si yo no...? ¡Oh! **Un traidor que me dispara por la espalda.** ¡Eh, mira! Me ha dejado como un...



Vuelta al comienzo. Mientras escogemos arma, un respetable enemigo nos acribilla de frente, para poder verle bien, pero...



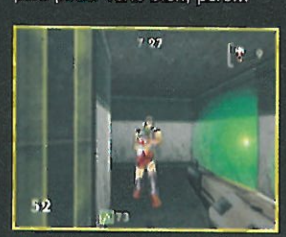
Hemos caído otra vez. Pues ahora vamos a correr, a ver si encontramos un lugar tranquilo para cambiar...¡buenas tardes!



Hay que ver cómo hemos corrido. **¿Cómo se llegará al ítem de allí?** Es igual, ya hemos cambiado de arma, y ahora...



Tomad, tomad, je, je. Los estoy dejando fritos como a un puñado de garbanzos.con este arma que suena que da miedo.



¡Holaaa! ¿Qué se le ofrece al señor? Toma bolazo verde, hombre, que ilumina decorados que da gusto verlo. ¡Soy el rey!



¡EH! ¡Qué pasa! Aaah... Será que alguien se ha cargado a diez. **Vamos a ver la estadística** y... ¡Yo! ¡He ganado! ¡Aleluya!

Vamos a ver. Sí, estamos ante lo que será el próximo juego de Turok, pero **nada que ver con los dos pedazo de juegazos anteriores,** ya que no tendremos que recorrer un extensísimo mundo en solitario, machacando bichos y recogiendo infantes desamparados. Aquí lo que tendremos que hacer es **machacar a nuestros amiguitos en escenarios cerrados,** al estilo del modo multijugador de «Quake II».

El juego está diseñado precisamente para ello, y no tendremos problema a la hora de encontrar un modo de juego a nuestro gusto (incluirá uno para jugar en solitario). Ofrecerá algunos ya conocidos, como el de las banderas, y otros novedosos, como el que **convierte a un jugador en un escurridizo lagarto,** mientras los demás intentan eliminarlo el mayor número de veces posible. Para ello, es decir, para el masacramiento fraternal, contaremos con todas las **armas que pudimos ver en «Turok 2».** ¿Estáis pensando en el Cerebral Bore? Pues sí, también estará entre el armamento de «Turok Rage Wars», aunque no como arma inicial, sino que tendremos que recogerla en algún lugar del laberíntico decorado.

Y, ¿cuántos decorados habrá para dar rienda suelta a los instintos inconfesables? Pues más de **quince tipos de escenarios,** que irán variando en su estructura según el modo de juego que escojamos.

Además, en un principio podremos elegir entre **cuatro personajes**(Turok incluido cómo no), pero, a medida que vayamos acumulando horas de juego, veremos cómo aparecen **hasta otros diez caracteres nuevos,** todos ellos enemigos.

Sólo nos queda apuntaros que el uso del Expansion Pak será casi obligado y que la diversión no será igual si sólo tenéis un mando. Condiciones que, esperamos, no sean impedimento a la hora de disfrutar de este cartucho.



La inteligencia artificial estará por encima de lo normal. Los enemigos controlados por la consola se esconden, cambian de arma según convenga, e incluso escapan saltando precipicios. Aquí tenéis un ejemplo de lo último. Ha bastado con apuntar hacia arriba para ver a un lejano enemigo hacer la rana saltarina.





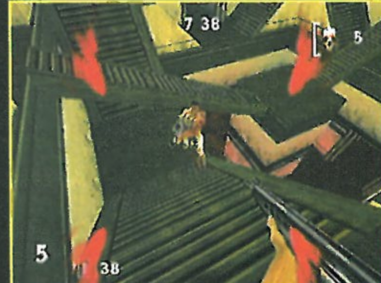


Las posibilidades son enormes gracias a la posibilidad de elegir entre cuatro modos multijugador. Cada uno contiene su propio número de niveles, con un diseño diferente, adaptado para potenciar la jugabilidad.

Qué es un bot





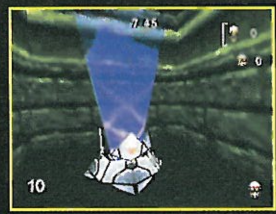




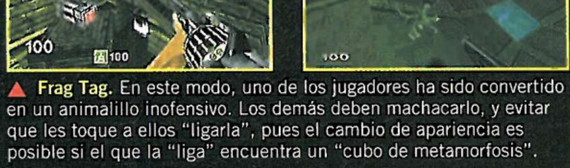
Los bots son personajes controlados por la consola. Podemos determinar el número de bots, elegir su apariencia y nivel de IA, y ponerlos en nuestro equipo, en el contrario, e incluso formar un equipo sólamente con bots.

Cuatro modos para cuatro mandos







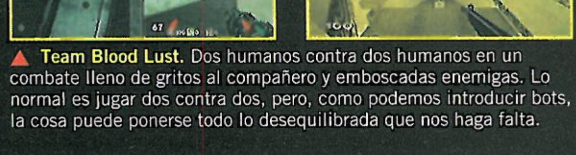


Frag Tag. En este modo, uno de los jugadores ha sido convertido en un animalillo inofensivo. Los demás deben machacarlo, y evitar que les toque a ellos "ligarla", pues el cambio de apariencia es posible si el que la "liga" encuentra un "cubo de metamorfosis".





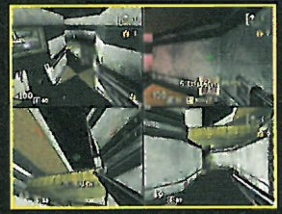




Team Blood Lust. Dos humanos contra dos humanos en un combate lleno de gritos al compañero y emboscadas enemigas. Lo normal es jugar dos contra dos, pero, como podemos introducir bots, la cosa puede ponerse todo lo desequilibrada que nos haga falta.







Blood Lust. Todos contra todos. Si uno de tus humanos compañeros empieza a reirse, ya puedes empezar a correr.

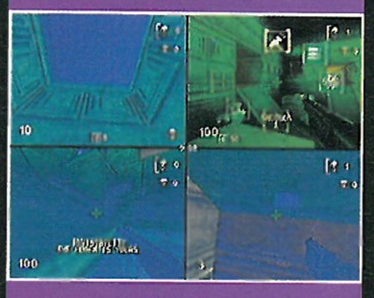






Flag. Otra vez por equipos, nuestro cometido será encontrar la bandera del equipo contrario y llevarla a nuestra base. La estrategia de quedarse guardando la base dejará de ser efectiva si el equipo contrario ha introducido bots. Muy cerebral (aunque no "bore").

No te pierdas...



▲ **Los escenarios no sólo nos harán correr por pasillos,** sino que también encontraremos zonas acuáticas, lava, ascensores, escaleras de mano...

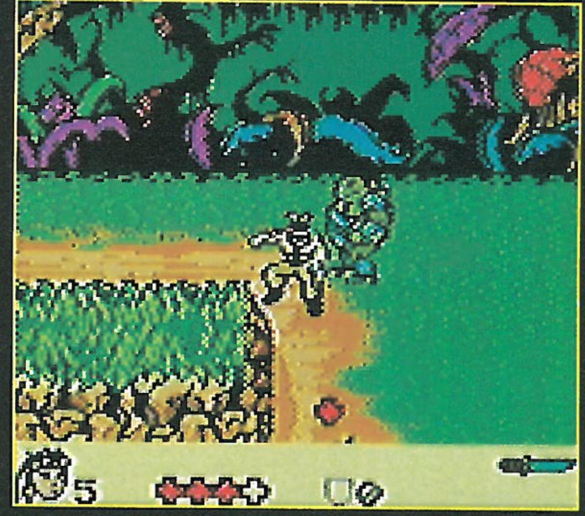


▲ **Todas las armas que pudimos ver en títulos anteriores** estarán disponibles. Algunas nada más comenzar, otras habrá que recogerlas.

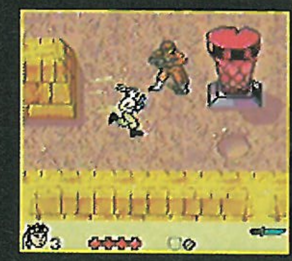
También en versión Game Boy Color

















▲ **Bit Managers** ya tiene casi acabada la versión portátil color de la bestia de Acclaim. Aquí tenéis las primeras pantallas de lo que será un apasionante arcade de acción en el que Turok dispondrá de más movimientos y armas que en ninguna otra edición. La variedad de situaciones será otro de sus puntos fuertes, así como el genial empleo del color.



◀ **En un principio podremos elegir sólamente entre cuatro personajes,** pero poco a poco irán saliendo nuevos protagonistas casi más feos que los que veis aquí.

PRIMERA IMPRESIÓN

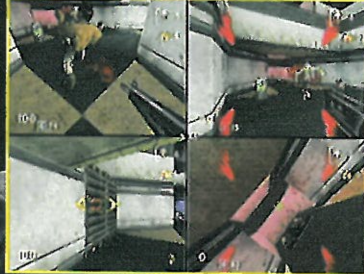
☺ Por fin podremos jugar a Turok sin que nuestro hermanito se aburra. Incluso tus vecinitos podrán dejar de aburrirse.

☺ En cuanto a armas, número de personajes, decorados y, lo más importante, modos de juego, es lo mejor que hay en Nintendo 64.

☹ El caso es que nos esperábamos más calidad en los movimientos. Todos los personajes se mueven demasiado bruscamente. Veremos si se arregla para la versión definitiva.

☹ Puede que la casi necesidad de poseer cuatro mandos sea un obstáculo importante a la hora de pensar en hacerse con «Turok Rage Wars».



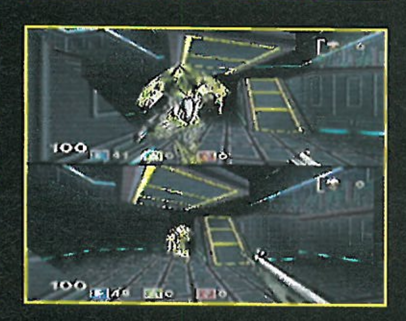




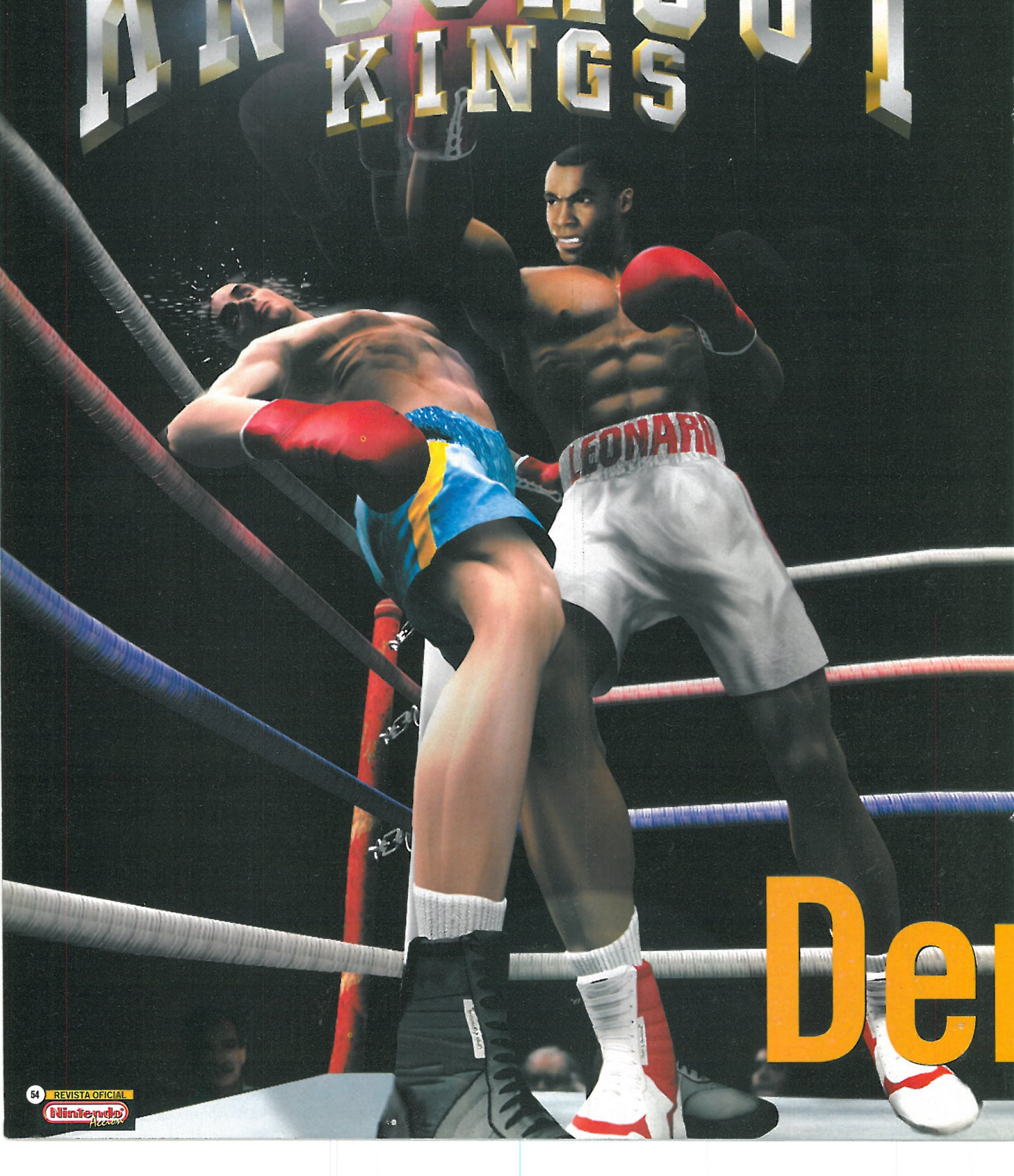


◀ **He aquí el menú inicial.** Desde él accedemos al modo de juego que más se adapte a nuestras necesidades.








KNOCKOUT
KINGS
LEONARD
De

¿Te pegabas en el cole, en casa de Doña Romualda, en la tienda de chuches, y en casa con tus hermanitos pequeños, abusón? Pues ahora toca pelear de verdad. En un ring reglamentario y contra los boxeadores más famosos del mundo. No nos eches la culpa a nosotros, es EA Sports quien quiere hacer justicia en Nintendo 64, proporcionándonos un simulador que va a romper con todo.





En el nuevo cartucho de EA tendremos a nuestra disposición los **veinticinco boxeadores más famosos** de este deporte. Aunque falte gente como Tyson, veremos a Holyfield, Whitaker, De la Hoya...

Características

- Nintendo 64
- EA Sports - Black Ops
- Lucha - Boxeo
- Noviembre
- 25 boxeadores
- 128 Megas

moledor

Como ya sabéis, EA Sports va a lanzar al mercado un **simulador de boxeo para Nintendo 64** que, de momento, está de muy buen ver. Toda la parafernalia típica de este deporte estará reflejada en el cartucho: desde los duros entrenamientos para mejorar el rendimiento de nuestro boxeador, hasta las señoritas que anuncian cada uno de los asaltos (también de muy buen ver).

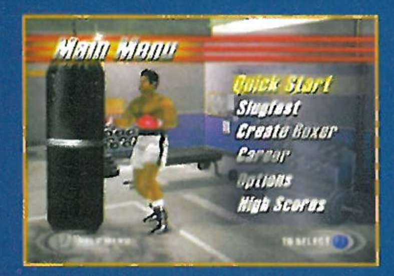
Gráficamente, veremos **grandes boxeadores** desde cualquiera de las **seis cámaras posibles**, con un realismo en cuanto a musculatura digno de mención (por ejemplo, los biceps se abultarán al flexionar el codo). También disfrutaremos de unos movimientos **suavísimos**, que no por suaves pecarán de lentos, ya que algunos de los golpes serán muy difíciles de bloquear: porque salen como una centella.

Hablando de rapidez, para manejar a nuestro boxeador dispondremos de casi todos los botones del pad, con lo que tendremos en nuestra mano **todo tipo de golpes (ganchos, directos, jabs, crouchés,** y otros tantos que no nos atrevemos a escribir de brutos que somos...), además de **cuatro combos**, diferentes para cada luchador, que en más de una ocasión harán besar la lona a nuestro rival (siempre que consigamos propinarle la serie completa).Velocidad dactilar (del pulgar derecho exactamente) imprescindible.

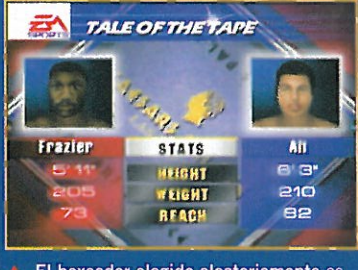
Pero «K.O. Kings» no se basará sólo en gráficos y un buen control. Podremos manejar a cualquiera de los **veinticinco boxeadores reales** que incluirá el juego, entre los que encontraremos a gente como el campeonísimo Holyfield, el carismático Naseem, o el "pirado" De la Hoya (el chascarrillo estaba cantado, ¿verdad?). Y si ninguno de estos bestias nos convence, siempre tendremos la posibilidad de crear un nuevo candidato al cinturón, eligiendo su peso, altura, atuendo, y cualquier cosilla que se os ocurra, para después ponerlo a pelear contra los mejores.

En fin, tanto si os gusta el boxeo como si os pirráis por un plato de cocido con gambas, no perdáis de vista a este **original, rompedor, atractivo y megajugable «K.O. Kings» de EA.**

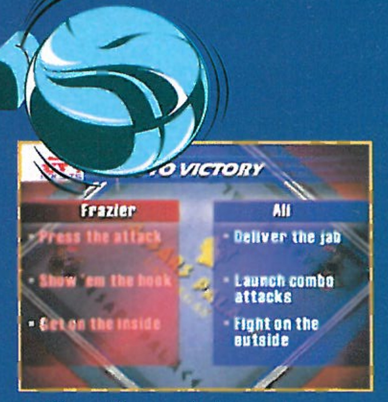
La primera partida (de cráneo)



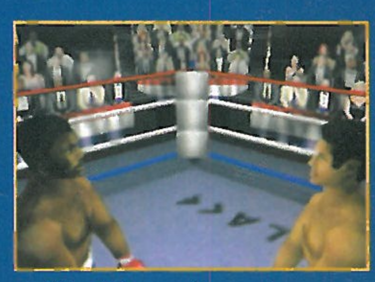
▲ **En el menú principal encontramos tres modos de juego,** pero nos decidimos por empezar rápido, que nunca hemos pegado a nadie y ya va siendo hora, ¿no?



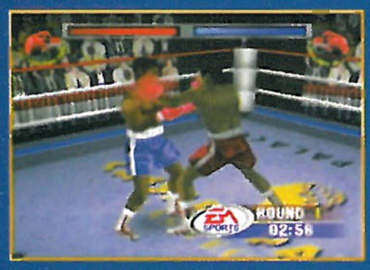
▲ **El boxeador elegido aleatoriamente** es un señor llamado Frazier, un tío cachas, pero no tanto como Alí, el famoso campeón más alto y con más peso que nosotros.



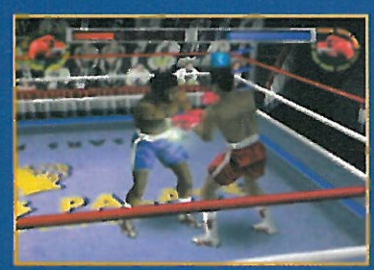
▲ Sin pedirle consejo, la consola se inmiscuye en nuestros planes. **Nos muestra tres puntos de la estrategia** a seguir para ganar. ¡Duro y a la cabeza!



▲ **Ahh... Así que encima nos tenemos que saludar,** ¿eh? Hola, chavalín, te voy a poner a caldo. ¿Qué dices? No, las muelas ya me las ha sacado mi adinerado odontólogo...



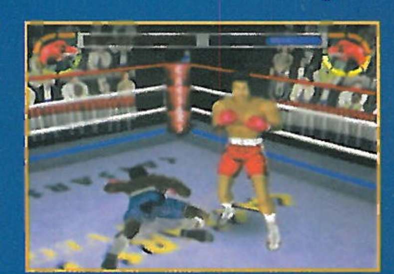
▲ **¡DING! ¡Ya ha empezado! Llevamos un atrayente calzón azul** que bien nos puede proporcionar un ligue trasnoch¡AY! ¡Nos ha pegado! Habrá que cubrirse la cara...



▲ Ahora sí que lo lleva claro para tum¡OUGH! ¡Que nos vas a reventar el hígado! Vamos, que ni lo hemos visto venir. **Habrá que cubrirse los higadillos.**



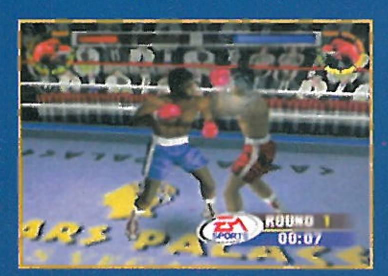
▲ ¡Qué! Ahora sí que te he¡UAAANCHT! Pero estate quieto, **¿no ves cómo nos baja la barra de energía?** Si sigues así no vamos a tener ni para llegar hasta casa ¡URGH!...



▲ Estooo... Baila conmigo, mujeeeel, no me gualdes el cocidoooo, polque tú... **¿Por qué estoy en el suelo?** ¿Son míos estos calzoncillos? ¿Cómo me llamo? ¿Joaquín?



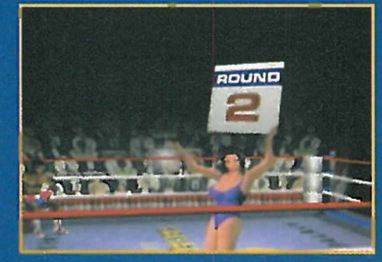
▲ **El caso es levantarse, y para eso debo pulsar el stick hacia los lados** a toda pastilla. 7...pulsar hacia los lados... 8... hacia los lados...¡ARRRIBA! ¡Estoy nuevo!



▲ Deja de bailar Salomé, o Mojama, o como te llames, que me he levantado, bribón. Vas a ver: tomatomatomatomadeja de cubrirtetomatomatom¡DINGDINGDING!



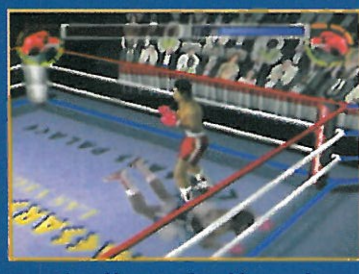
▲ **Le ha salvado la campana. Según la estadística, le hemos lanzado 110 golpes** y sólo ha encajado 30, pero qué 30. Ahora, que sus 55 tampoco han sido mancos...



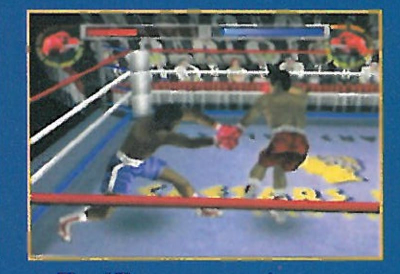
▲ **Vaya, una señorita** quiere hacerse rica vendiendo carteles de la marca "Round 2". Con este ojo hinchado no veo, pero supongo que será guapa... ¡Tía bue¡DING!



▲ **Vamos a ver si cambiando la cámara** vemos venir los golpes con algo más de claridad. A ver, Alí, te voy a pegar pero no te me enfades, que te conozco y¡IUERGH!



▲ ...el cocidoooo, polque tú eres mi amooooool, amol de güen corazoooolll, nunca bien correspondioooo... ¡AÚPA! Te pongo a caldo como que me llamo Joaquín.



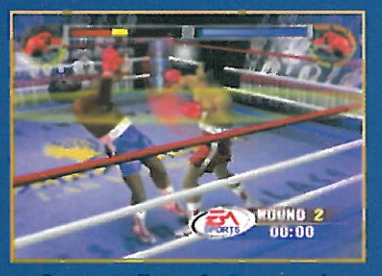
▲ **El maldito se pega a nosotros** y no nos deja lanzar los puños a gusto. ¡APARTA! Ahora, con la cámara normal y un poco más de maña, la victoria es nuestra.



▲ **Nos tiene un poco contra las cuerdas,** pero ya estamos aprendiendo cuándo darle. ¡Toma! ¡Esta po¡POR TU ODONTÓLOGO! -dijo Ali sonriendo-, y nos tumbó.



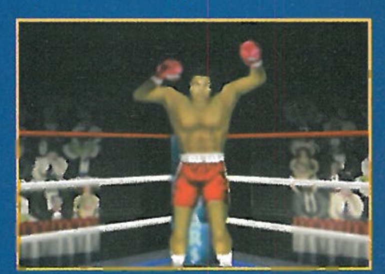
▲ ...de güen corazoolll, nunca bien correspondíooo... no me acuerdo cómo sigueeeee... pero me voy a levantaaaaar y te voy a poner a caldooooo, bribóooon...



▲ **Bueno, ya sólo quedan tres segundos,** si aguantamos un poquito sin recibir... Lo que no sabemos es por qué su marcador parpadea, no será lo del supergo¡KABOOM!

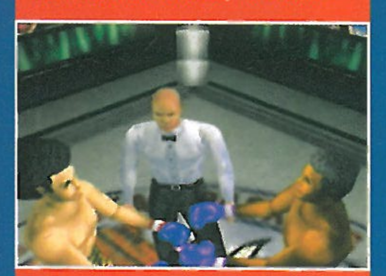


▲ **El supergolpe. No hay manera de levantarse,** a olvidarse de ser rico, comprar carteles "Round 2", calzones... Siempre puede ser que hayamos ganado por puntos.



▲ Pues no, se ve que los puntos de sutura no cuentan. **Habrá que entrenar más** y dejar el vicio de la canción ligera. A éste, con dos partidas más, lo ponemos a caldo.

No te pierdas...

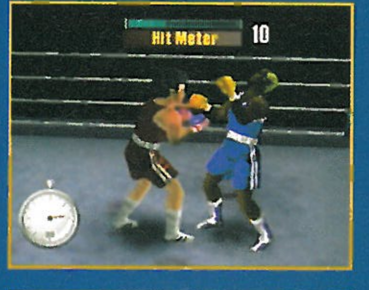


La deformación de los rostros de los boxeadores. A medida que reciban, irán mostrando heridas y contusiones.

La simulación alcanza un gran nivel gracias a la inclusión de los rituales del boxeo. Hasta hay árbitro regañón.

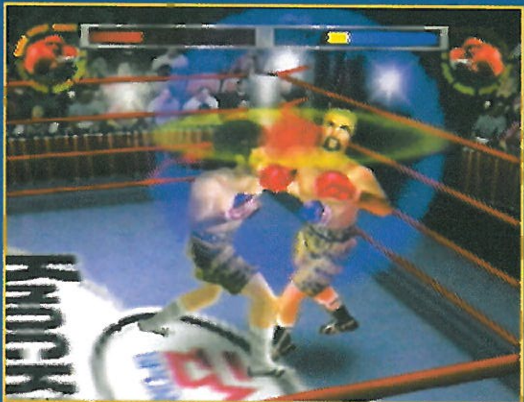
Si no entrenas, no ganas







Deberemos entrenar a nuestro pupilo para que llegue al éxito profesional. Para ello, siempre en el modo Career, se nos dará la opción de practicar ataque o defensa. Nuestro deber será propinar el máximo de golpes (treinta, si es posible) al sufrido sparring, así como esquivar los suyos. El progreso se verá en nuestro estatus.



El maldito melón se nos ha adelantado y no hemos conseguido acertarle con el ítem. Es igual, tenemos otro.

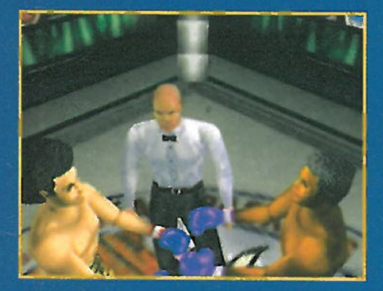
PRIMERA IMPRESIÓN

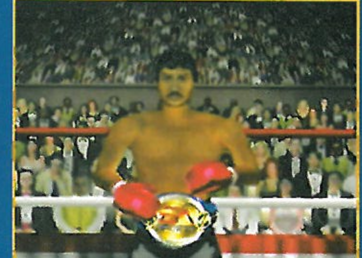
☺ **La realización de cada golpe es muy realista.** Tanto el que da como el que recibe se mueven a la perfección. ¡Y además se les deforma la cara!

☺ **Se han incluido boxeadores reales.** Si eres fan de algunos de ellos, nada mejor que hacer carrera de él en el modo "career" (obviamente).

☹ **Es una pena que no utilice Expansion Pak.** Con lo bien que habrían quedado definidas las... los boxadores, queremos decir (casi, casi...).

☹ **Para dos jugadores, la oferta es demasiado reducida.** Sólo un modo de juego. Aunque si cada uno crea un boxeador, será más divertido.







¿De verdad quieres volver a verlo?



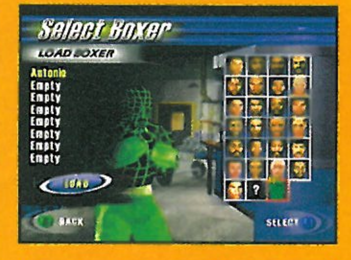






En todos los combates hay un golpe que se recuerda por lo bestia o técnico que fue. Por eso, **después de cada asalto, la consola nos dará la opción de ver repetido el mejor golpe, el mejor combo (serie de golpes) y el knockout más espectacular (si los ha habido) desde cualquier ángulo.** Para ello, tendremos a nuestra disposición la cámara libre, que podremos mover por todo el ring e incluso acercar o alejar de los boxeadores, o cualquiera de las seis cámaras que podemos seleccionar dentro de los combates.

Te voy a hacer un campeón









Nuestro amigo Antonio es un cachas que debería haberse dedicado al boxeo, por eso en su día le regalamos unos calzones azules, y hoy lo vamos a lanzar a la fama con ayuda del **modo creación** de «K.O. Kings». Podemos elegir la **altura, el peso** (lo que influirá en la categoría donde lo incluirá la CPU), el **tipo de pelo, cara, los calzones,** guantes y calzado que lucirá en los combates.Después podremos escogerlo en cualquier modo de juego. Esperemos que a Antonio le gusten sus calzones de tigre.

HYBRID HEAVEN

Es bueno, pero lo esperábamos mejor

¿Díaz o Slater?, ¿quién somos en realidad? Díaz liquida a Slater en la intro, y de hecho empezamos a jugar en sus carnes. Pero pronto averiguamos que en realidad somos Slater, y que el muerto es tan sólo su clon.

NINTENDO 64
KONAMI (KCE OSAKA)
RPG - AVENTURA
128 MEGAS
9 ÁREAS
BATERÍA: NO



El argumento de «Hybrid Heaven» te envuelve como una **buena novela de misterio,** y va fluyendo suavemente a lo largo del juego. **Tiene un principio magistral,** en una intro que se basta para desvelar las primeras incógnitas a las que nos enfrentamos. ¿Quién es John Slater?, ¿y Díaz?, ¿quién muere de verdad en ese enfrentamiento? Podemos adelantar que los clones (híbridos) tienen la clave de lo que va a ocurrir a continuación, pero aún se puede liar más la madeja... Los diálogos con los soldados en puntos de la base subterránea donde transcurre la acción irán descubriendo el pastel. **Y las escenas cinemáticas** os abrirán los ojos. Pero poco a poco, siempre introduciendo un elemento que complique lo que parecía aclarado.

De esta forma, **suspense, aventura, ciencia-ficción y extraños monstruos** se adueñan de la consola cuando conectáis el cartucho. Lo que pasa es que **la puesta en pantalla no se ha correspondido exactamente con las intenciones del guión.**

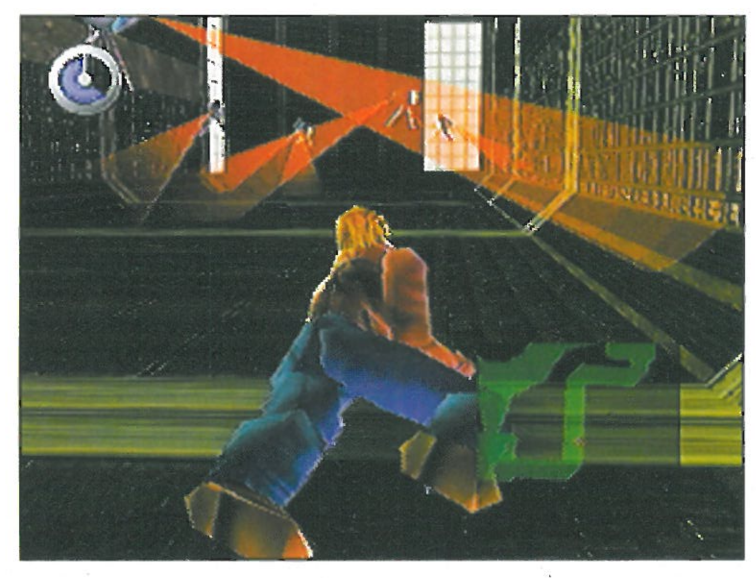
El desarrollo mezcla parte aventurera, con avance en tercera persona y recorrido por pasillos (más búsqueda de ítems y resolución de algunos puzzles), y combates en plan RPG, con sistema de menús. Estos combates son la clave del juego, y aunque **el incentivo a tanta batalla es perfecto (aprender nuevos golpes, movimientos)** y el sistema de menús no tiene ninguna complicación, corremos el peligro de acabar saturados. ¿Por qué? Porque en líneas generales hay más combate que aventura (a veces tenemos que luchar contra varios tipos sin respiro). Y porque la aventura, excepto en el subidón del nivel 2 (con un toque de acción que ya se echaba de menos), no resulta lo suficientemente atractiva.

Un poco de todo

El argumento y la parte técnica se encargan de rescatar al jugador "desorientado". Lo malo es que el **texto está en inglés,** lo que obliga a tirar de diccionario para no perderse un ápice de la historia. Por fortuna, **técnicamente son irreprochables las animaciones del protagonista** y la ejecución de los golpes en tiempo real está lograda a un gran nivel.

Así que tenemos un poco de todo, positivo y negativo. Por tener, hasta hay una razón para haber sido especialmente críticos con el juego de Konami: era uno de los más esperados por los fans de N64. Por eso puede que saquéis una idea sólo regular de «Hybrid Heaven». Que quede claro, como reza el título, es bueno, pero esperábamos algo mejor.

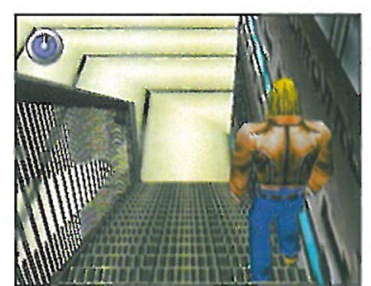




Las habilidades básicas de nuestro personaje incluyen caminar, saltar, disparar, agarrarse al filo de las plataformas y arrastrarse. Tirarse al suelo permite pasar bajo puertas entreabiertas, y también burlar los láser de las cámaras de vigilancia. Lo malo es que hay que levantarse para disparar. De lo contrario, te pillarán.



«Hybrid Heaven» es una apuesta arriesgada, que abre la puerta a otro estilo de aventuras y a otro tipo no habitual de jugadores.







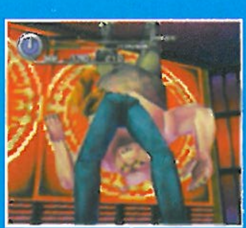
Ataques: Técnicas



El menú de técnicas aparece cuando pillamos al rival con el botón R.



De ese menú elegimos qué llave ejecutar, con pocas opciones al principio.



Cada llave se convierte en una exhibición de animaciones en tiempo real.



Las llaves necesitan que la barra de energía esté como poco a la mitad.



Al ejecutarlas, veréis el número de puntos que le restamos al rival.



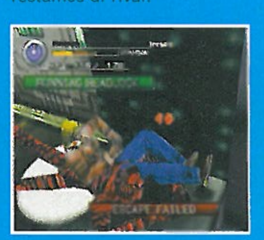
El rival puede oponer resistencia, incluso escapar de nuestra maniobra.



La factura de algunas acciones es absolutamente espectacular. Fijaos en ésta.



Aprendemos las llaves del monstruo-enemigo al que acabamos de derrotar.



La reacción del rival queda reflejada en el cartel de abajo. Aquí falló.



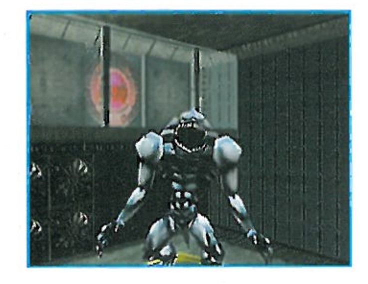
Pero también puede acertar y devolvernos el golpe con mayor intensidad.

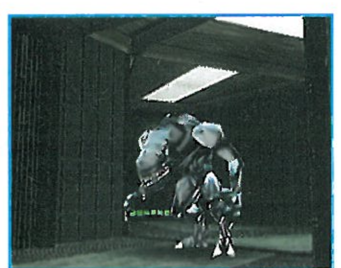
*Si durante la pelea **os acercáis al rival y pulsáis el botón R,** aparecerá el menú que hemos llamado de técnicas. Estas **maniobras de ataque con llaves** convierten a nuestro protagonista poco menos que en un luchador de wrestling, y ofrecen una sensación de espectacularidad difícil de ver durante la aventura. El **número de llaves a nuestra disposición va creciendo** conforme ganamos combates: sus mejores golpes se añaden a nuestro menú. Para ejecutarlos hay que disponer de la suficiente cantidad de "stamina".*

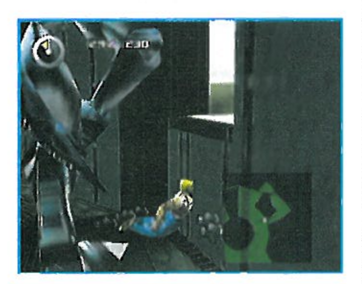




Las secuencias cinemáticas terminan de dar al juego el toque cinematográfico. Saltan en los momentos más culminantes y se encargan de hilar el argumento. En ésta, Díaz es capturado por los "malos" de la historia y trasladado a los laboratorios de un doctor loco. Es el paso de la primera a la segunda fase y, como veis, está todo en inglés.







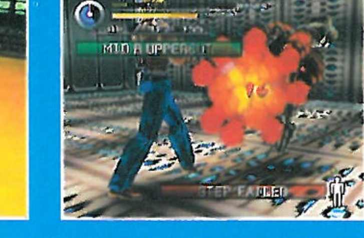




Este monstruo no deja de perseguiros durante todo el segundo nivel. Es enviado por el doctor loco a cazarnos, pero su actuación le pone el punto de emoción que se echaba en falta en el primer nivel. Hay que huir de esta bestia, encontrar los recovecos en el escenario, y por fin echarle un pulso -en forma de carrera- que, si sale bien, nos llevará a uno de los desenlaces de esta "película": ése en el que nos explican quién somos en realidad...

Ataque básico







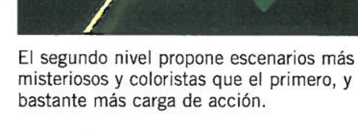




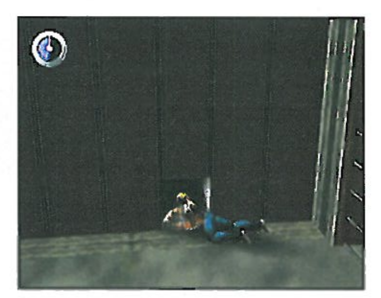




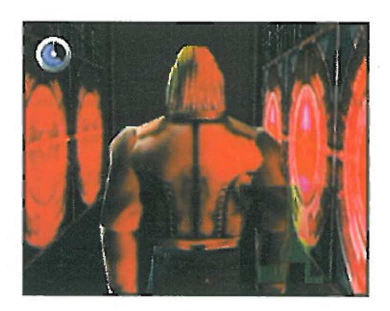
*Por ataque básico entendemos **puñetazos y patadas**. Se utiliza también a base de menús y por supuesto con la capacidad de aprendizaje. Su eficacia va siendo más baja a medida que avanzamos en el juego (los rivales se protegen mejor), y a su vez **va descendiendo el número de puntos que le quitamos al rival** (porque van siendo más fuertes).*

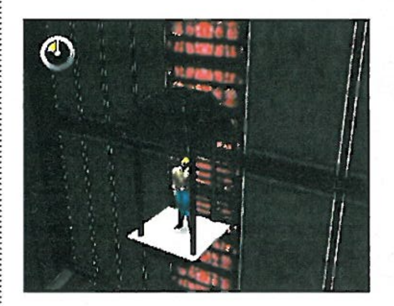


El segundo nivel propone escenarios más misteriosos y coloristas que el primero, y bastante más carga de acción.



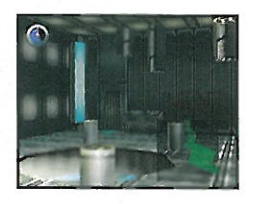
Otro de los motivos por los que tendréis que arrastraros: agujeros muy pequeñitos.



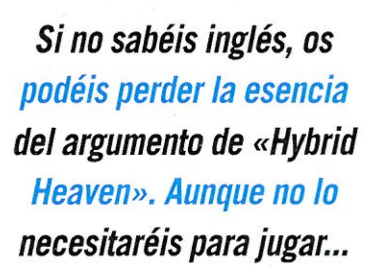


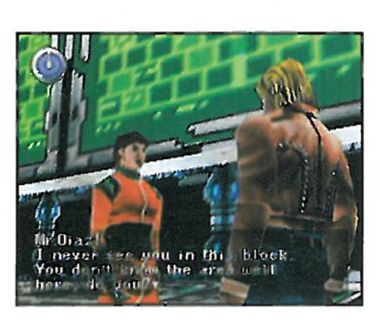


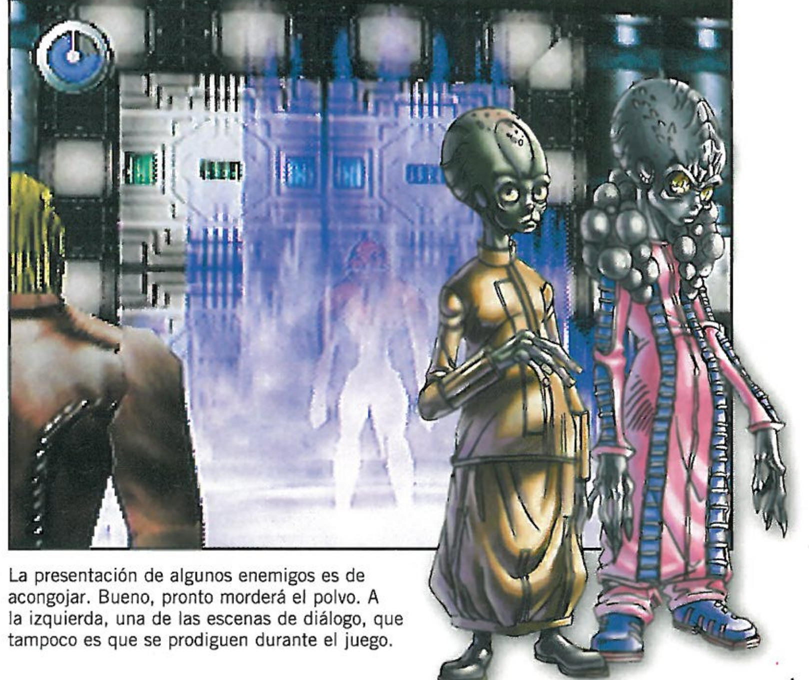




Si no sabéis inglés, os podéis perder la esencia del argumento de «Hybrid Heaven». Aunque no lo necesitaréis para jugar...







La presentación de algunos enemigos es de acongojar. Bueno, pronto morderá el polvo. A la izquierda, una de las escenas de diálogo, que tampoco es que se prodiguen durante el juego.



Ataques especiales






Los combos aparecen en el menú de ataque cuando sale la barra roja.

Son una sucesión de golpes que castigan seriamente al adversario.

Se puede elegir entre combos ya hechos o inventar nosotros uno (y darle nombre).

Los ataques-ítem se centran en mermar la capacidad del rival...

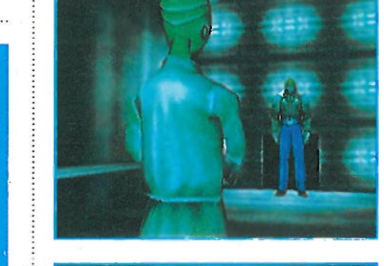


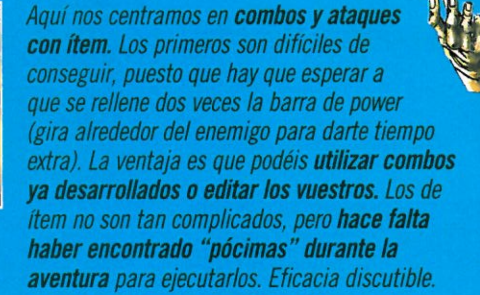
O en proporcionarnos una "magia", en forma de mayor velocidad o potencia.



Esta espectacular animación aparece cuando activamos los ítems.

*Aquí nos centramos en **combos y ataques con ítem.** Los primeros son difíciles de conseguir, puesto que hay que esperar a que se rellene dos veces la barra de power (gira alrededor del enemigo para darte tiempo extra). La ventaja es que podéis **utilizar combos ya desarrollados o editar los vuestros.** Los de ítem no son tan complicados, pero **hace falta haber encontrado "pócimas" durante la aventura** para ejecutarlos. Eficacia discutible.*



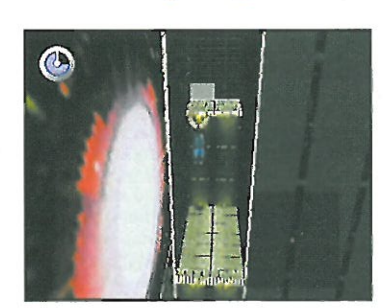


El encuentro con los Gargantians es una escena que pone los pelos de punta. Te rescatan de una muerte segura y, por fin, te dicen quién eres y qué pintas aquí.



Cada vez que veamos una caja con rombo en su interior, disparad. Puede ser un interruptor que abre una puerta más avanzada, o simplemente esconder un ítem.

La ejecución de los golpes es fantástica, y muestra una prodigiosa animación en tiempo real.



La cámara va jugando con los ángulos, y trata de ofrecer siempre la mejor opción.



En cualquier momento podremos acceder a nuestras posesiones y estado de salud.

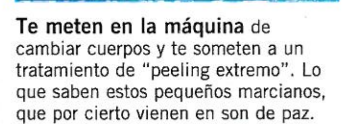



Aprendiendo

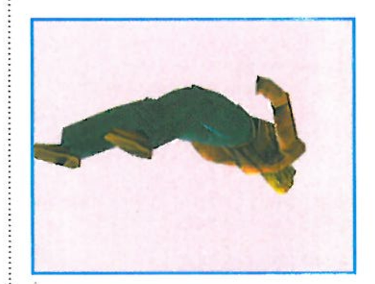





*Aquí se resume todo el planteamiento jugable de «Hybrid Heaven». En la idea de **aprender, adquirir nuevos movimientos.** Cada vez que ganáis un combate, veis **cuál fue el último golpe, la media de impactos y el nivel de lucha.** Se añadirá después la lista de **nuevos golpes** que aprendéis, y por fin una pantalla en la que se plasmará el estado de vuestro cuerpo y las partes que se potencian (según las que hayáis utilizado más durante la pelea).*



Te meten en la máquina de cambiar cuerpos y te someten a un tratamiento de "peeling extremo". Lo que saben estos pequeños marcianos, que por cierto vienen en son de paz.




El "peeling" te saca en un momento del pellejo de Díaz y te devuelve a tu verdadero cuerpo, que ya veis que es el de Slater. Tu no te extrañas mucho por la situación, y apurado piensas en lo que todavía está por venir. ¿Seguirás en el papel de Slater durante el resto del juego?, ¿qué ha pasado con el clon de Díaz?, ¿quién es y dónde está el verdadero Díaz? Aún no se ha resuelto el dilema de «Hybrid Heaven»...



El modo **"battle"** permite entrar directamente en los combates, a través de varias opciones de juego: cinco peleas, supervivencia o un interesante versus contra un amiguete. En todo caso pelearéis contra los monstruos "destapados" durante la aventura, y con todos los golpes que hayamos aprendido.

La acción del juego está sobre todo en las peleas; lo cierto es que la aventura es más bien plana.

Toca defensa







El rival también ataca y nosotros podemos defendernos de distinto modo según el ataque: ***dar un paso, contraatacar, protegernos*** *y, si estamos en el suelo,* ***rodar hacia ambos lados.*** *El éxito de la defensa dependerá de la barra de "stamina" y de tu estado físico.*

El Análisis

GRÁFICOS  89

Destacan la nitidez y detalle de los personajes muy por encima de los escenarios. Muchos polígonos, pero no tantas texturas para vestirlos.

MOVIMIENTOS  91

Perfecto trabajo de animaciones. Nuestro personaje se mueve con fluidez y naturalidad. Los combates enseñan movimientos y acciones bien facturados.

SONIDO  92

Como una gran ópera, armonioso, con tensión, momentos de relax. Una banda sonora a la altura de las circunstancias. Falla un poco en los efectos.

JUGABILIDAD  87

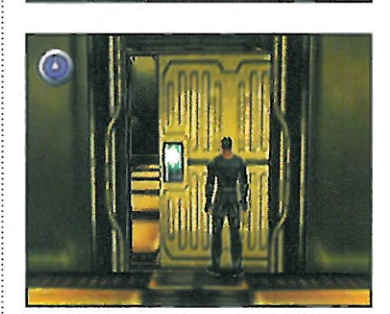
El sistema de menús no ofrece problema alguno. Respecto a la aventura, no mola recorrer largos pasillos en los que no hay nada que hacer, y apuntar con la pistola cuesta lo suyo.

ENTRETENIMIENTO 87

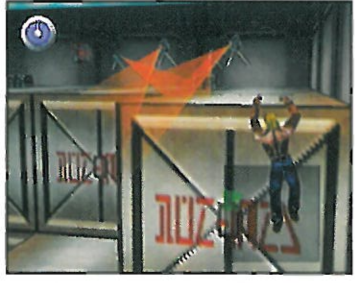
Falla la traducción. Si hubiera estado en español... Los combates entran fácil gracias a las animaciones y a la variedad de movimientos. El juego es muy largo pero hay que decir que a veces sólo el guión, y saber lo que va a pasar a continuación, invitan a seguir en marcha.

TOTAL 88

- **Mola:** *los gráficos y animaciones de los personajes. Enorme.*
- **Mola:** *el guión, la historia, las escenas cinemáticas.*
- **No mola:** *los textos están en inglés. El aspecto gráfico del primer nivel. Y la inactividad inicial.*
- **No mola:** *el desequilibrio entre aventura y combate. Y que nos habíamos hecho muchas ilusiones con el juego y no es para tanto.*



Ya somos Slater, pero el sistema de juego no ha variado. Sigue habiendo puertas, pasillos y luchas. Sobre todo puertas, aunque lo cierto es que tampoco os crearán demasiados quebraderos.



Protegido tras las cajas, Díaz espera el momento justo para activar el interruptor.



Este demonio es uno de los jefes nivel medio del juego. Así casca, el tío.

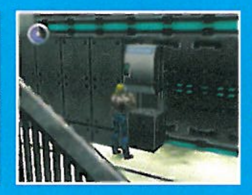




Cargaos de energía cuando las cosas vayan mal. Utilizad para ello los cargadores que encontraréis en cajas durante la aventura (hay de varios tipos), o bien aprovechad la cámara para salvar el avance (imagen izquierda), porque allí recibiréis el máximo de carga de energía.

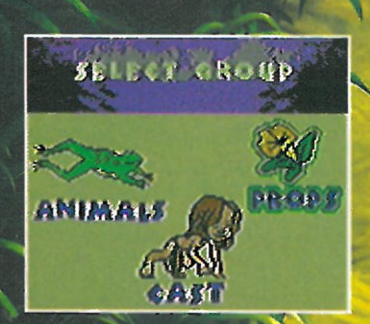
Recogiendo ítems





Los ítems se encuentran en cajas o armarios repartidos por el escenario (el personaje los recoge en una animación automática) y hay ***cargadores de vida, pócimas para aumentar velocidad, nivel de ataque/defensa...*** *Cogedlos todos.*









La opción "paint'n print" es toda una novedad. Aunque «Super Mario Bros.» nos permite imprimir algunas fotos, en «Tarzán» podemos diseñar un dibujo al completo: escoge un fondo, pon personajes, animales y plantas, y ya tenemos una instantánea lista para ser impresa. En b/n, pero muy bonitas.

TARZÁN

¡Mira qué mono, hombre!

GAME BOY COLOR
DISNEY - ACTIVISION
PLATAFORMAS
8 MEGAS
23 NIVELES
PASSWORDS

información del juego



Precio 6.290 PTA

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE GB

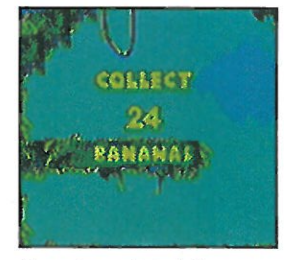
Nos había dejado bailando sardanas con su intro, e **impresionados por la gran velocidad de la acción.** En nuestra preview vimos que iba a dar sopas con ondas en GBC, y, señores, no se puede decir de otra manera: **ahora mismo, «Tarzán» es el plataformas con más calidad técnica de GBC.** Claro que, no todo es técnica en un juego.

Los insistentes plátanos invasores (el juego)

Los vistosos escenarios de «Tarzán», que consiguen ambientar a la perfección por su fidelidad con la película, están sembrados de amarillos plátanos (además de algún que otro mono malo o jabalí malvado). Nuestro deber es recolectar una cantidad determinada de ellos, para lo que nuestras habilidades, tanto de chiquitín como de grandón, vienen de perilla. Además de caminar y saltar, podemos correr, engancharnos al borde de plataformas, trepar por algunas paredes y estrechas chimeneas, colgarnos del techo, bucear, y agarrarnos a las lianas que pueblan las fases. Y lo mejor es que todo lo hace a gran velocidad, **el scroll acompaña sin problemas, y no ofrece trabas en el control.**

En sus **23 niveles,** además de la recolecta de plátanos, tendremos que encontrar e incluso manejar a otros personajes de la película, y también enfrentarnos a animales, como un leopardo llamado Sabor, en fases versus.Ésta en concreto es el reto más complicado del cartucho. El control no está muy conseguido, y la dificultad es muy alta.

En resumen, aunque **su sistema de juego puede hacerse algo monótono (y quizá resulte demasiado parecido a otros títulos de la casa),** «Tarzán» propone detalles tan originales como una increíble fase de bonus, un divertido minijuego del escondite y opción para dibujar e imprimir con ayuda de GB Printer. Es por tanto un título muy completo que **recomendamos especialmente a los forofos de la técnica y las plataformas** (o de los títulos Disney, claro).

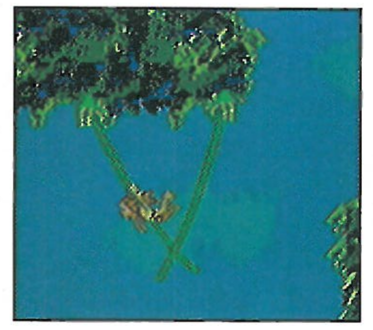


Al comienzo de cada fase nos piden un número de bananas.



Y encontrar un sitio con tantas es un hallazgo. Están dispersas.





Tarzán tiene la misma habilidad que su gorilesca familia para utilizar las lianas.

Encuentra a...







Tras recoger el número de plátanos que se nos encomienda al principio de la fase, el juego nos propone encontrar a un coprotagonista de la historia. Puede estar en cualquier parte, por lo que deberemos volver a recorrer la fase hasta dar con él.

Jane y Jerk









Normalmente, debemos encontrar a Jerk o Jane controlando a Tarzán, pero en algunas fases ellos serán los protagonistas. ***Jerk es tan ágil como Tarzán,*** *pero* ***Jane es*** *más recatada, sólo sabe correr y* ***propinar paraguazos.***



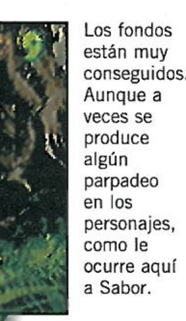
Tenemos las mismas habilidades de mayor que de niño.



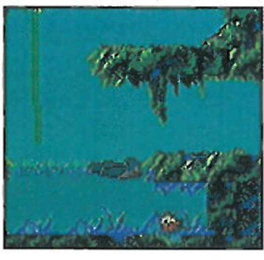
No sabemos cómo andará de uñas, pero este chaval se agarra a la gran mayoría de los techos. Así siempre tendría sitio en el autobús.



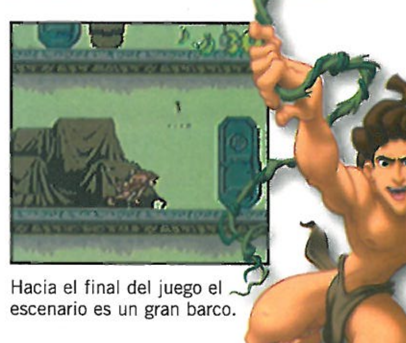
En cualquier fase encontramos puntos para salvar el avance.



Los fondos están muy conseguidos. Aunque a veces se produce algún parpadeo en los personajes, como le ocurre aquí a Sabor.



El agua no es un problema, el peligro son los peces-pinchos.



Hacia el final del juego el escenario es un gran barco.





La estampida de elefantes es el punto máximo de tecnología alcanzado hasta ahora en GBC. Vemos a unos elefantes persiguiendo a Tarzán sobre unos escenarios que, además de digitalizados, están coloreados muy inteligentemente. Tan alucinante como el "travelling" de la intro, pero jugable.

El Análisis

GRÁFICOS — 92

Los escenarios recrean perfectamente los lugares de la película, y los sprites están muy bien definidos y coloreados, aunque a veces se produce algún parpadeo que te recuerda que esto no es la película.

MOVIMIENTOS — 93

Un scroll suave acompaña las veloces carreras de Tarzán, el hombre que se cuelga de cualquier parte, bucea, trepa... La maravillosa fase de bonus aúpa la nota de este apartado.

SONIDO — 94

Parece increíble, pero se escuchan ritmos de timbales en la jungla, chillidos de los monos que la pueblan y trepidaciones en la estampida. Aunque algo sucio por la digitalización, el sonido es impactante.

JUGABILIDAD — 88

El personaje se controla con suma facilidad. Sólo en fases puntuales da algún problema, haciendo subir la dificultad demasiado. El resto no supone muchos quebraderos de cabeza.

ENTRETENIMIENTO — 88

Aunque el desarrollo puede hacerse algo monótono, las opciones de escondite y "paint'n print" ayudan a la hora de considerar su duración y atractivo.

TOTAL 89

- *El* **apartado técnico** *es muy superior a la media de los juegos de plataformas. Deja claro que GBC es más potente de lo que muchos creían.*
- *Nos repetimos, pero... ¡Madre mía, que* **pedazos de intro** *y fase de bonus!*
- *Se puede hacer* **monótono** *por la repetición de objetivo (recoger bananas) y el escenario de la jungla.*
- *El escondite y "paint'n print" le dan un inusual toque de* **originalidad.**



El escondite de Tarzán







Es un escondite para dos jugadores. Debes esconderte entre las muchas cabañas del decorado, darle la consola a tu amigo, y rezar para que no te pille. Y luego te toca a ti buscar. Así hasta completar 5 rounds.



El campeonato es el alma del juego. Si entras en inicio rápido, podrás disfrutar de cuatro circuitos. Pero debes saber que hay diez grandes pistas, con tres variaciones por cabeza, lo que añadido a los modos espejo y reverse, da un total de ¡¡100 circuitos!!

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

Conduce y disfruta

NINTENDO 64
MIDWAY-BOSSGAME
CARRERAS
128 MEGAS
7 ESCUDERÍAS
BATERÍA: NO

información del juego



Precio 8.990 PTA



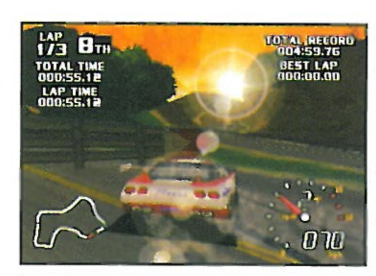
Desde el primer Top Gear, nos consideramos seguidores de Bossgame. Y ahora que hemos jugado a fondo su «WDC», hemos decidido ponerles un altar. Qué juegazo se han sacado de la manga, pero qué juegazo. Y lo mejor es que no va de F-1, sino que innova con el **torneo Gran Turismo,** carreras en circuitos urbanos con autos construidos a partir de los turismos normalitos. De modo que es original, tiene calidad técnica y ofrece una sorpresa en forma de "campeonato" que os va atrapar frente a la pantalla.

El secreto es el campeonato

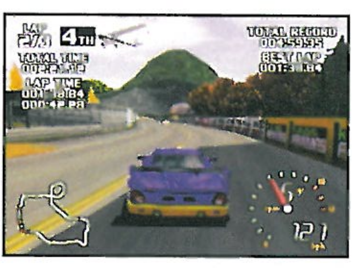
El campeonato está diseñado para que nunca nos cansemos de correr. Pone en juego siete escuderías, aunque sólo dos accesibles al comienzo. Los jefes de equipo te ofrecerán su vehículo y te irán haciendo comentarios en perfecto castellano según tu actuación en la carrera. Puedes participar en **8 copas,** enmarcadas en la **categoría GT2**. Y, claro, no todas están disponibles al principio, con lo que hay que correr y ganar para sacar nuevas pistas y copas. Dos, tres, cinco vueltas, las que diga cada uno, siempre contra **ocho rivales** -simultáneamente en pantalla- cuya inteligencia artificial es depuradísima. Irás midiendo tu progresión por los puntos que obtengas en las carreras. Empiezas el 30 en el ranking.

A todo esto, **¿cómo se controla?, ¿corre de verdad o sólo mola por sus gráficos?** En dos palabras. El control es fino y no te permite desconectar ni un segundo de la carrera. Es fiable y responde bien, pero cada coche a su manera. Las físicas son muy reales, algo a lo que se tendrán que acostumbrar los fans del arcade puro. Sí, corre de verdad. Da más sensación de velocidad en las curvas y cuando hay más coches en pantalla, pero en general luce a muy buen nivel. Y del tema gráfico, nitidez absoluta, coches enormes y bien detallados, magníficos juegos de luces y una distancia al horizonte de increíble profundidad. Extraordinario.

La mejor pregunta la dejamos para el final: **¿es el juego de coches perfecto?** Por los pelos, pero no. Le faltan modos multijugador, un modo taller o algo parecido, una punta más de velocidad y... no, nada más.



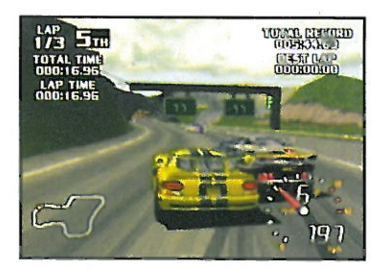
Los efectos de luz son tan brillantes que lo normal es acabar deslumbrado.

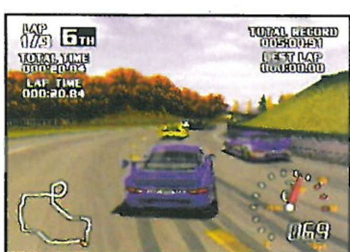


Hay vida en las ciudades donde corremos. Fijaos en esa avioneta que cruza la pista.



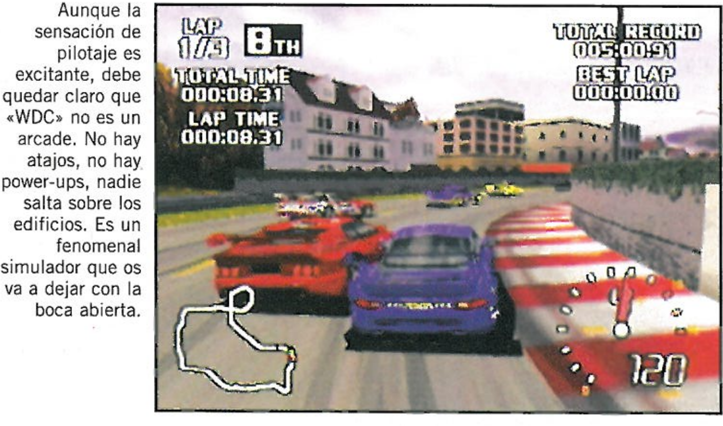
Tenemos tres tipos de cámara: interior, interior con retrovisor y externa.



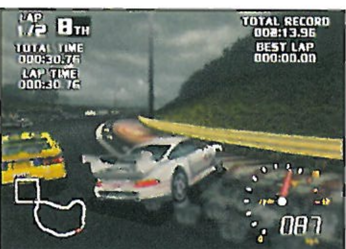


Ocho coches simultáneos en pantalla sin que se resienta el "frame rate". ¡Guauuu!

Aunque la sensación de pilotaje es excitante, debe quedar claro que «WDC» no es un arcade. No hay atajos, no hay power-ups, nadie salta sobre los edificios. Es un fenomenal simulador que os va a dejar con la boca abierta.



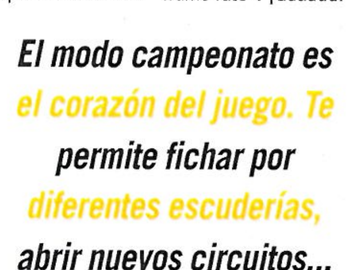
El modo campeonato es el corazón del juego. Te permite fichar por diferentes escuderías, abrir nuevos circuitos...

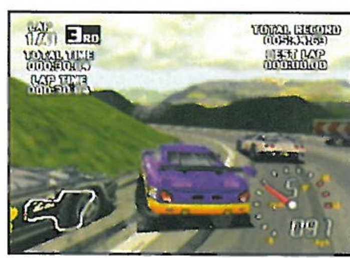


Los choques se penalizan con segundos extra en el marcador final.

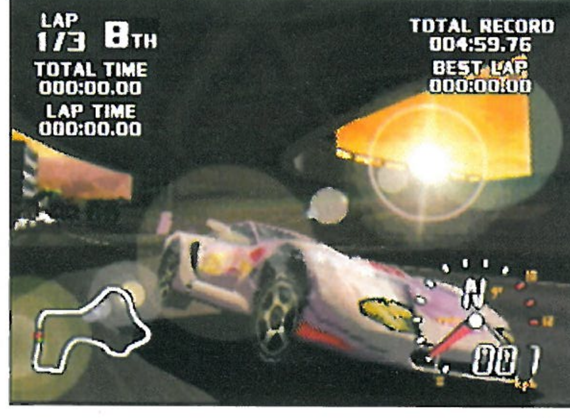


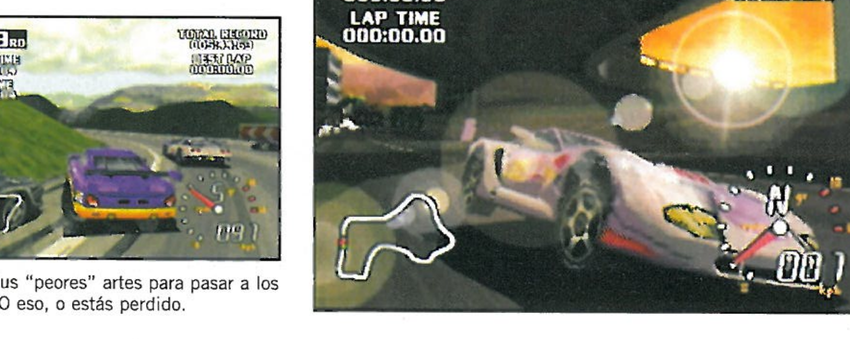
Los coches no son reales, pero desde luego la réplica es perfecta.





Utiliza tus "peores" artes para pasar a los rivales. O eso, o estás perdido.





Las físicas de los coches son muy reales. Se nota que pesan y que tienen reacciones diferentes según el modelo que conduzcas. Es posible que a los fans del arcade les cueste un poco coger el hilo al control. Cuestión de acostumbrarse.

Si no fichas por mi escudería, te voy a...

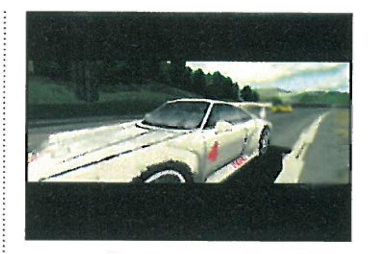






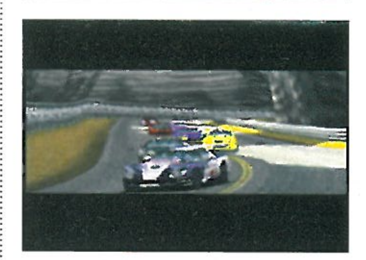


*Los **jefes de escudería** nos tienen reservados momentos divertidos. Es uno de los puntos fuertes del juego. Te agasajan para que fiches por su equipo, te cuentan milongas sobre la potencia de sus motores, o puede que también te echen en cara que no le has sacado el máximo partido a tu montura. Hay **dos escuderías accesibles al principio**. Para sacar las demás tienes que ganártelo. Luego puedes **cambiar o regresar a tu antigua marca**. Bueno, a todas menos a una: si la rechazas, no te vuelve a contratar.*

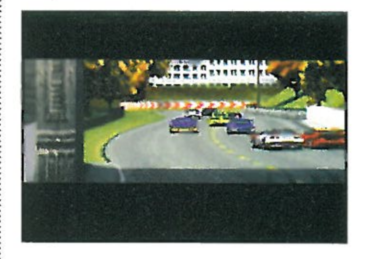








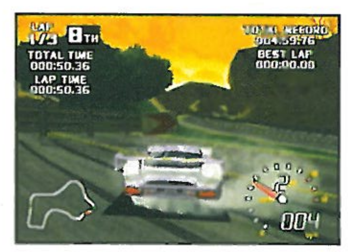






Y por fin, las repeticiones. Sobran las palabras. Revives la carrera entera, con todas las vueltas, con un juego de cámaras absolutamente espectacular. Y lo mejor es que puedes guardarla en tu controller pak y vacilar en la consola de los amiguetes.

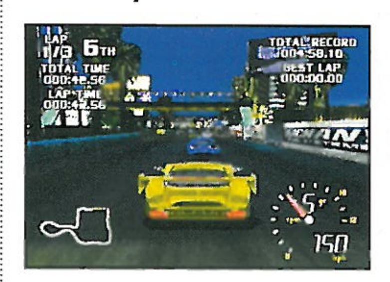




Abusa sin miedo de los derrapes para disfrutar a tope de la potencia del coche, de la potencia gráfica del juego y de la potencia del "engine", que "guarda" las señales de derrapada para las siguientes vueltas. El efecto es brillante, aunque a decir verdad no es lo más aconsejable para conseguir superar posiciones.



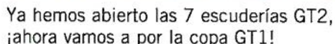
«WDC» es gráficamente el juego de coches más espectacular. El nivel de detalle alcanzado es impresionante.





El juego ofrece un despliegue gráfico sin condiciones. El diseño de los circuitos es perfecto, se ha creado el ambiente ideal, los efectos sonoros son apabullantes y para colmo no hay ni popping ni mucho menos niebla.





Ya hemos abierto las 7 escuderías GT2, ¡ahora vamos a por la copa GT1!



Puedes utilizar el botón C-arriba como un retrovisor para ver quién viene detrás.

El Análisis

GRÁFICOS



93

La definición de los escenarios es impresionante (y sin Expansion). La ambientación de los circuitos (cómo brillan las luces en Las Vegas...), la nitidez y detalle en los coches son ejemplares.

MOVIMIENTOS



90

Las "físicas" son muy reales, y eso significa que los coches pesan (pero se mueven de maravilla). La sensación de velocidad decae en las rectas.

SONIDO



94

100.000 watios de rugidos de motor... y de guitarras eléctricas. El rock no deja de sonar durante la carrera, simultáneo a los cientos de caballos de cada coche. Y se nota cuándo estamos sólos y cuándo viene alguien pisándonos los talones.

JUGABILIDAD



91

El control es de profesionales, y hay que adaptarse a él (no él a nosotros). El freno es importante, tanto como soltar acelerador cuando corresponde. Y cada coche es diferente, así que procura no cambiar cuando lo tengas dominado. El nivel de los rivales es altísimo, pero siempre es posible remontar cuando hemos tenido algún percance.

ENTRETENIMIENTO

92

El modo campeonato invita a seguir jugando. Para conseguir nuevos coches, abrir nuevos circuitos, escalar en el ranking. Con modo multijugador y un pelín menos de dificultad habría sido perfecto. Aún así es muy, muy largo.

TOTAL 92

- **Mola:** *el perfecto trabajo gráfico, la ambientación de los escenarios y la solidez de todas las piezas.*
- **Mola:** *el modo campeonato, los textos en español, las físicas de los coches.*
- **No mola:** *Que el modo hi-res disminuya el tamaño de la pantalla, la sensación de velocidad en las rectas.*
- **No mola:** *La dificultad, que se eleva en los circuitos medios, y el nivel de IA de los rivales: cuesta adelantarles.*

Las escuderías y sus coches



SPEEDCRAFT. *Tres modelos inspirados en el* ***Ford Mustang****. Cuentan con mecánicas de 6 litros y 8 cilindros.*



KOHR RACING. *También tres, inspirados en el* ***Porsche 911****. Sus motores van desde los 395 a los 485 caballos.*



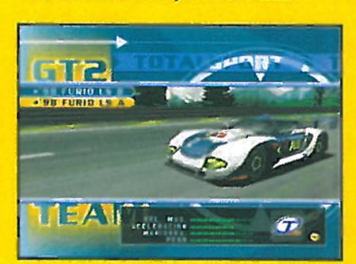
VIEWPOINT. *Enseguida se reconoce la figura del* ***Lotus Esprit Turbo****. De los tres, sin duda el mejor es el último.*



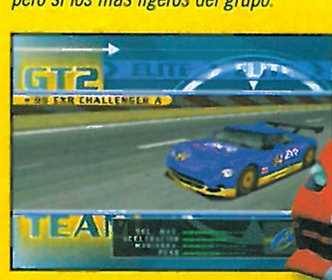
REEDS. *La base de esta escudería es el* ***Reeves Corvette****. No son muy rápidos, pero sí los más ligeros del grupo.*



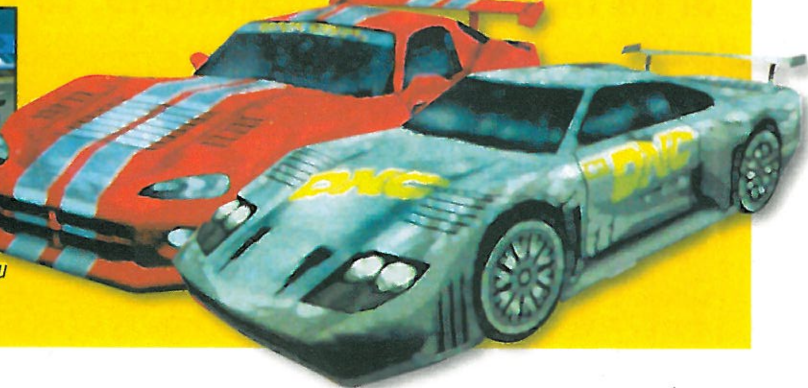
EUROSPEC. *Huele a* ***Dodge Viper*** *por aquí. Bueno, sólo dos modelos, pero no hay quien gane a sus 10 cilindros.*



TOTALSPORT. *El jefe de escudería se llama Miguel Calavara, de Brasil, y sus coches se basan en los* ***Panoz Marcos****.*

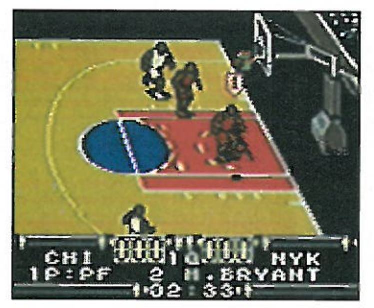


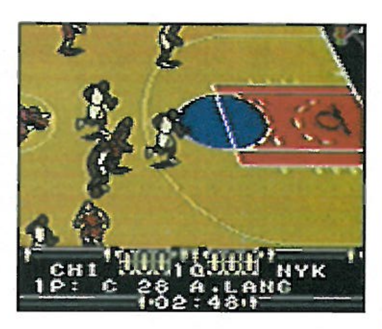
ELITE. *La base es un* ***TVR Cervera****, y su dueña es Elizabeth Carlisle. Tiene 500 caballos y sólo pesa 1.100 kilos.*





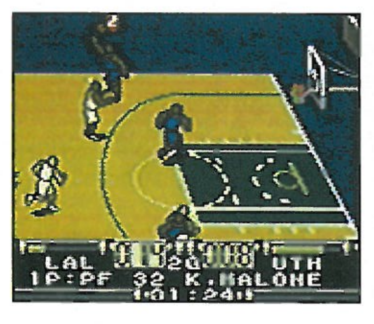








Los lanzamientos desde la línea de tiros libres se decidirán mediante dos barras diferentes: la horizontal para medir la precisión del tiro, y la vertical para calibrar la fuerza.



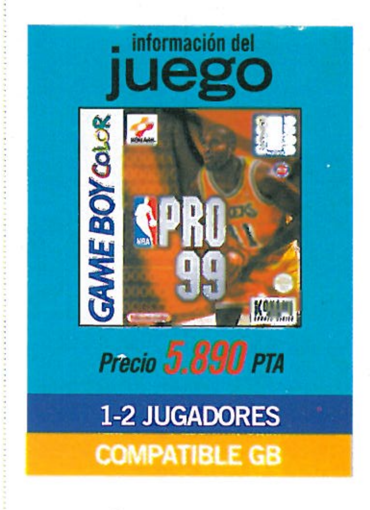




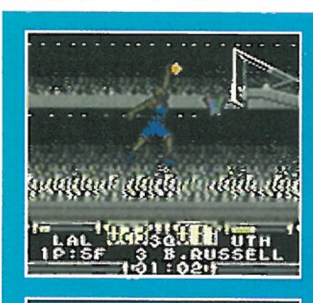
GAME BOY COLOR
KONAMI
BALONCESTO
8 MEGAS
TRES MODOS DE JUEGO
BATERÍA: SÍ

NBA PRO 99

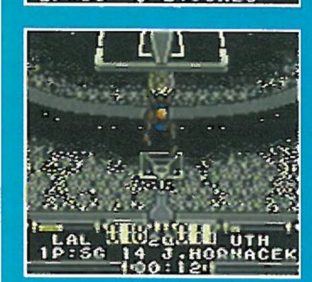
Buen **basket** de bolsillo



Animaciones







*En algunos momentos del partido, **la acción pasará a un primer plano** mostrando unas animaciones de excelente factura.*

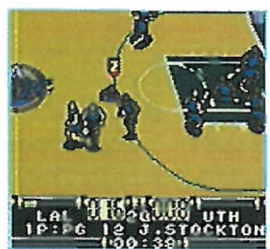
El baloncesto en su vertiente más "clásica" y seria no es que se prodigue mucho por la pantalla de nuestra Game Boy. Pero eso se acabó, porque Konami ha lanzado su «NBA PRO 99». **Con los equipos de la NBA al completo** y sus correspondientes jugadores, todas las reglas de este deporte, y **diez hombres en cancha,** parece que la **idea es la de un fiel simulador.** Y, de hecho, esa es la impresión que el cartucho consigue transmitir. Las jugadas han de estar trabajadas, y buscar una fisura en la defensa del rival puede hacerse muy complicado, sobre todo en las primeras partidas, donde nos apalizarán continuamente. Como sorprendente contrapunto a esta dinámica de pura simulación, se encuentra una especie de barra turbo, a la que podemos recurrir para que el nivel de juego de nuestro equipo suba de forma sorprendente simplemente pulsando Select.

El resultado es un juego notable técnicamente, tanto en el aspecto gráfico (a pesar de algunos parpadeos en los sprites), como en el sonoro (mola el sonido del organillo en los partidos), aunque tenga algún defecto en el control. Pero lo que se recordará realmente de «NBA PRO 99» es su apuesta por la simulación, rizando el rizo de las posibilidades de Game Boy Color.

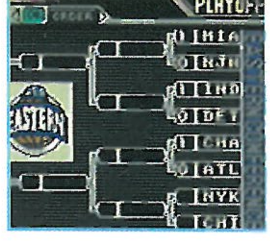








No, no son diez tíos del mismo equipo, es el efecto de la barra turbo.



Los playoffs permiten competir por el título. También es posible jugar una temporada completa.

El Análisis

GRÁFICOS 87

Aunque los jugadores aparezcan un poco simplotes en pantalla, las animaciones y diferentes secuencias elevan bastante la nota.

MOVIMIENTOS 89

Están bien recreados y no hay interrupciones ni ralentizaciones. Destacar las animaciones, y penalizar ciertos parpadeos de los sprites.

SONIDO 

Buena música para los menús y organillo constante para los partidos. Los efectos y el ambientillo del público están muy bien recreados.

JUGABILIDAD 

Un control que no es todo lo fiable que desearíamos y la limitada inteligencia artificial de los compañeros hacen que tardemos en adaptarnos al cartucho.

ENTRETENIMIENTO 

Con la variedad de modos de juego (liga, playoffs, exhibición y modo versus con cable link), vais a tener baloncesto para rato. No digamos ya si jugáis una liga de ochenta partidos y doce minutos cada cuarto. Y todo, en cualquier parte.

TOTAL 89

La variedad y realización de los golpes supone un espectáculo visual que, aunque adolece de algunos fallos ("atravesar torsos" o cierta lentitud de algunas llaves), llena la pantalla de dinamismo y acción. Una pena que las cámaras no estén a tan buen nivel.

NINTENDO 64
ACCLAIM
LUCHA
256 MEGAS
29 LUCHADORES + OCULTOS
BATERÍA: NO

información del juego

1-4 JUGADORES | CONTROLLER PAK | RUMBLE PAK

Precio 10.990 PTA



WWF ATTITUDE

Mil modos para ganar

Mucho de vosotros ya habréis disfrutado de grandes títulos de wrestling, como el colosal «WCW/nWo Revenge» de THQ. Tortas y llaves de campeonato se alternan en combates moviditos, en los que siempre es difícil saber quién será el vencedor: el tío raro o el rarísimo. El que nos ocupa no se sale de la norma y ofrece todo esto en cantidad, además de una **barbaridad de modos de juego** que le convierten en el juego más completo, en este apartado, de este género.

Sangre, sudor y lágrimas

No deja que desear en cuanto a número de **luchadores, más de treinta; llaves, con unas diez por luchador;** e incluso la variedad de los rings alegra el tema, ya que podemos luchar en estadios o salones, con diferentes luces y decoración.

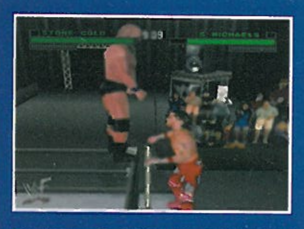
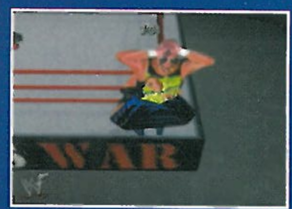
Pero es en las opciones y modos de juego donde este cartucho pega el campanazo. No podemos detallarlos todos porque os tendríamos leyendo dos días, pero entre opciones de combate, de juego y modificadores de victoria, se ofrecen **catorce decisivos parámetros** (entre ellos la opción de activar la sangre y objetos con los que golpear, una de las opciones más divertidas a la vez que bestias). Y en modos, nada menos que dieciocho para un sólo jugador, que se ven ampliados según aumenta el número de participantes humanos. En fin, una burrada. Por si faltaba algo, **podemos crear un luchador a nuestro gusto y entrar en una emocionante liguilla,** en la que competiremos por los diferentes cinturones de campeón del mundo, y esas cosas.

Entrando en el apartado técnico, no podemos dejar de apuntar que **los gráficos no llegan al nivel de realismo de otros títulos similares,** y que no se deja jugar todo lo bien que uno querría dado el pesaroso sistema de control. El problema está en que tienes que pensar demasiado cuál de los botones debes apretar, obviando la **reacción tardía** de ciertos movimientos de llave.

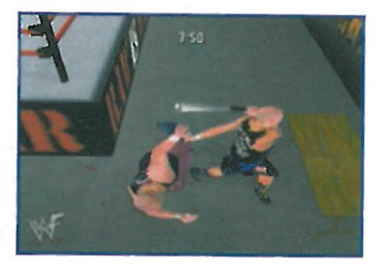
Por todo esto, este título no se muestra como el summum técnico y jugable del género, **pero sí ofrece meses... más bien años de combates,** tanto para los solitarios como para los que suelen jugar en compañía.



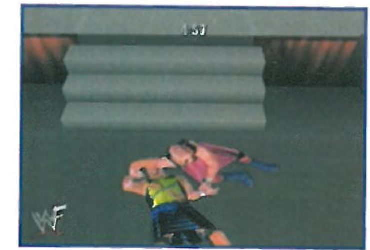
En el poste

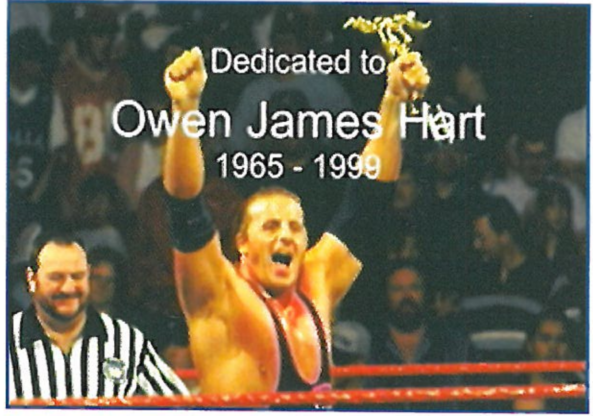

*Los postes nos **permiten ejecutar golpes diferentes** de las llaves normales. Si nos subimos a uno, podemos tirarnos desde lo alto hacia nuestro adversario, y si lo llevamos a uno, molerle a tortas.*



La lucha con armas y sangre activados puede ofrecer imágenes así de bestias.



Podemos combatir fuera del ring, incluso llegando a los escalones de la entrada.



El juego ha sido dedicado a Owen Hart, uno de los luchadores más queridos por el público de USA, que falleció hace pocos meses. Nada más encender la consola veremos el debido tributo.



Hay llaves de estrangulamiento que dejan al oponente atontado por falta de oxígeno.



Y también puedes atontarlos a lo bestia, con una llave de "coge, alza y arroja"...

En cuanto al apartado técnico, sí, los hay mejores, pero en modos de juego nadie le puede.



El tipo de llaves utilizadas en el combate queda reflejado en las estadísticas finales.



¡Eh! ¡Una chica! Sí, entre los luchadores ocultos encontraremos a la atractiva y rubia Sable.

Las opciones que más pegan



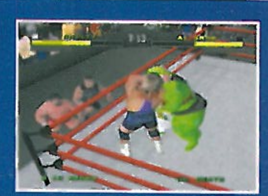
***Cage.** Los combates en la jaula se ganan dejando al adversario dentro, tirado en el suelo y hecho polvo, y saliendo por piernas. Basta con trepar y saltar fuera.*



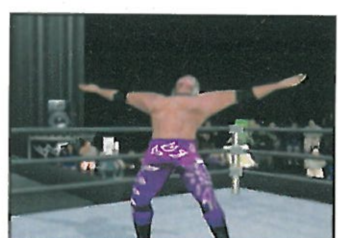
***Firstblood.** Con la opción de sangre activada, podremos acceder a combates en los que pierde el primero que comience a sangrar. Muy nobles, al estilo japonés.*



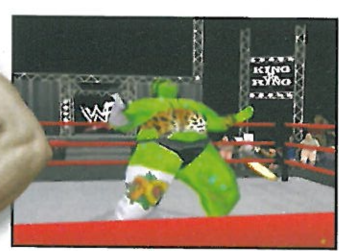
***Hardcore.** Pero la nobleza queda a un lado si optamos por los combates con armas, por llamarlas de alguna manera, ya que utilizaremos guitarras, señales de stop...*



***Lumberjack.** Y, para que la fiesta no decaiga, podremos poner a dos luchadores fuera del ring, esperando que algunos de los contendientes caiga para pegarle a pachas.*



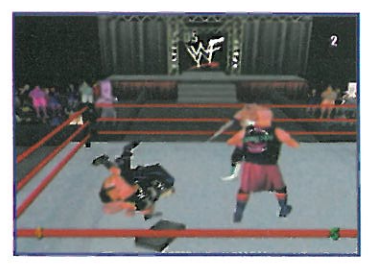



Sus majestades, los reyes del ring, tardan unos dos minutos en terminar de hacer su numerito para el populacho. En sus entradas estelares hacen poses, se suben a los postes, gritan su lema... incluso los luchadores creados por nosotros alardean lo suyo.

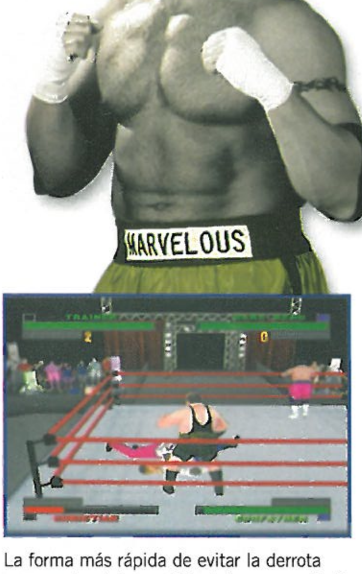




Nuevos luchadores y trucos bastante graciosos (como poner sus voces al doble de velocidad, haciéndoles hablar como los pitufos) aparecerán, sin previo aviso, al terminar cualquier tipo de combate. Basta con jugar durante un tiempo para disfrutar de la presencia de Shawn Michaels, Sargent Slaughter...



En los combates Tag podemos llamar al compañero para que entre a ayudarnos.





Tú no te escapas. Ahora mismo te agarro del pantalón y, a seguir pegándose abajo.

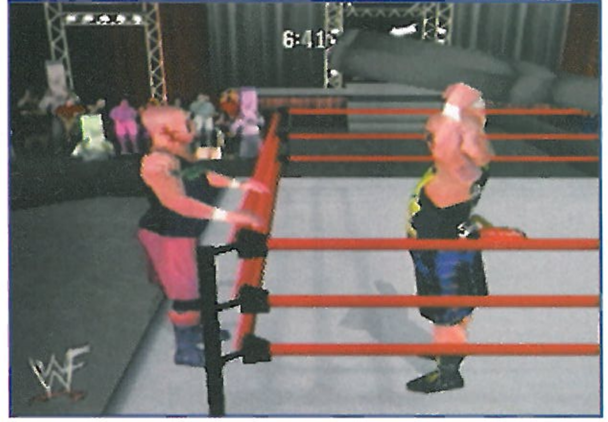
La forma más rápida de evitar la derrota por cuenta atrás es el "patado en espaldo".



El efecto de sangrar hace que, poco a poco, los rubios se vuelvan pelirrojos.



Pausando el juego salen todas las llaves que nuestro luchador puede realizar.



Juanito tocaba la guitarra, pero se le daba tan mal que la tiró a la basura y se dedicó al wrestling. Un día se encontró la funda en el ring, mientras "paliceaba" a Pepito. Se la regaló con un sonoro "pof" y venció. Ahh, la música...

El Análisis

GRÁFICOS



86

El realismo viene dado por las caras digitalizadas de los luchadores, pero la sensación se ve empañada por lo simplista de los escenarios y las texturas de piel. Le falta espectacularidad.

MOVIMIENTOS



82

Golpes como puñetazos y patadas están bien reflejados en velocidad y resultados, pero algunas llaves se ejecutan de forma increíblemente lenta. A veces dan la sensación de ser zombies, más que luchadores enfadados e hiperactivos.

SONIDO



90

Cada luchador tiene una melodía característica, y durante los combates podemos escuchar guitarreo a mansalva. Quejidos y voces alcanzan un gran nivel.

JUGABILIDAD



85

Se puede ganar sin tener ni idea de los controles, pero, una vez metido en harina, la distribución de botones y la dudosa inteligencia de los adversarios puede dejar un poco frío al jugador.

ENTRETENIMIENTO

90

Se puede jugar como quieras, con quien quieras, y, con cuatro jugadores, el cartucho puede ser infinito. Pero, claro, todo se reduce a luchar.

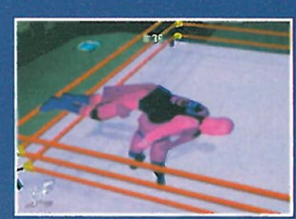
TOTAL 88

- *Permite cientos de modificaciones con las que, seguro, encuentras el* **combate de tus sueños.**
- *El apartado gráfico no es perfecto, pero el* **ambiente sonoro** *de las peleas está lo suficientemente conseguido como para hacerte vibrar con sus golpetazos, quejidos y música rockera.*
- *Aunque 29 son suficientes, otros juegos ofrecen el doble de luchadores. También resulta* **algo escaso** *en variedad en los escenarios.*
- *Los combates resultan* **estáticos.** *Cosa del pesado movimiento y la escasa IA...*

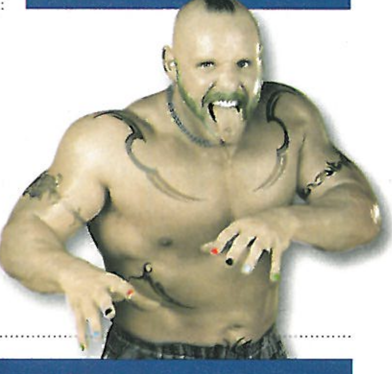
Pay per view







Con un Controller Pak, tendremos a nuestra disposición la opción de Pay Per View. En ella creamos un campeonato en el que ***decidimos el número y tipo de combates, los luchadores implicados,*** *y podemos crear el lugar donde celebraremos los combates, con diferentes adornos y juegos de luz.*



Yo juego con mi vaca verde



Si quieres llegar a lo más alto en autoestima y orgullo patrio, lo primero que debes hacer es ***crear un luchador. Elige su peso, altura, sexo, atuendo, cara, pelo, llaves, color...***



Luego ve al ***modo Career*** *e incluye el nombre de tu creación (nuestra chica se llama Georgia, Crusty para los amigos) entre las bestias indómitas de la liga mundial.*



Lucha, golpea, destroza y descascarilla *hasta la extenuación en combates individuales y por parejas, subiendo hasta los* ***primeros puestos de la clasificación.***



Lucharás por el cinturón de campeón de la tercera categoría. *Si consigues vencer, no te relajes, que aún quedan dos cinturones y muchos combates por ganar.*



FIESTA DE INAUGURACIÓN TEMPORADA NBA 99/00

REVISTA OFICIAL



¡CADA MES EN TU PUNTO DE VENTA!

Revista Oficial NBA presentará la nueva temporada NBA 1999/2000 el día 13 de noviembre de 1999 en el Palacio del Hielo de Majadahonda en Madrid, con la retransmisión en diferido de un partido de la NBA de Canal Plus en la pantalla gigante del Palacio.



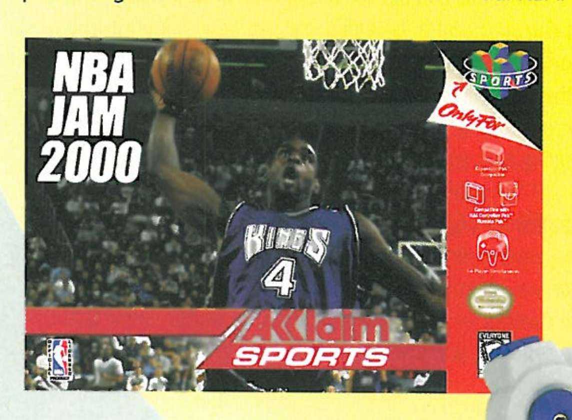
PALACIO DEL HIELO

Cómo llegar al Palacio del Hielo

Compra la Revista Oficial NBA del mes de noviembre y consigue tu invitación con la que podrás disfrutar gratis del partido NBA y de las instalaciones del Palacio del Hielo.

No te pierdas esta gran fiesta que compartiremos todos los aficionados a la NBA y que abre una nueva temporada que podrás seguir todos los meses con la Revista Oficial NBA.

Habrá sorpresas y sorteos de productos NBA entre todos los asistentes.
No te olvides:
Tu invitación gratuita con la Revista Oficial NBA del mes de noviembre.



GAMEPAD PRO

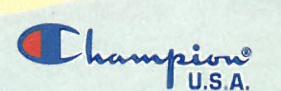
















MONSTER TRUCK MADNESS 64

Mucho **tonelaje** y poco peso

El realismo conseguido en algunos aspectos, como la iluminación de los escenarios por gracia de los faros de nuestro vehículo y los oponentes, o las marcas de las ruedas en los terrosos escenarios cuando algún cachalote de éstos consigue derrapar, evidencian el carácter de la versión PC. Es una pena que la niebla estropee los escenarios.

- NINTENDO 64
- TAKE 2-EDGE OF REALITY
- CARRERAS
- 96 MEGAS
- 10 CIRCUITOS
- BATERÍA: SÍ

información del juego

1-4 JUGADORES · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK

Precio 10.490 PTA



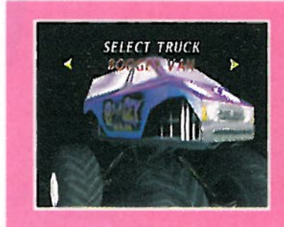
La manía de los yanquis por exagerarlo todo acaba de llegar a Nintendo 64 en forma de unos... sí, son coches, pero muy a lo bestia. Estos animalotes motorizados protagonizan un cartucho lleno de **vuelcos de alto tonelaje y saltos indómitos,** en el que la conducción se caracteriza por su requerimiento de **profesionalidad en el control,** y por lo **anárquico de los circuitos** por los que corremos (lo único imprescindible es cruzar los checkpoints).

Vistoso, original, pero...

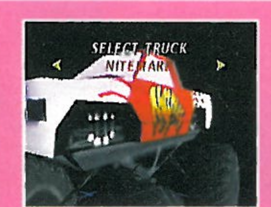
«Monster Truck» tiene tres aspectos que empañan lo que podría haber sido un buen resultado. Por un lado **su velocidad,** que no impresiona ni cuando estás cayendo de un salto, y que además está muy condicionada por el control, más simulador que arcade, que no permite acelerones repentinos ni derrapes a alta velocidad. Por otro lado **los coches** que participan en carrera, sólo cuatro, se quedan cortos a estas alturas. Y por último, **la inteligencia artificial** de los rivales les conduce casi por raíles, obligándonos a afinar y practicar mucho para seguirles (tercer impedimento).

¿Y las cosas buenas? También las hay. Por ejemplo su **amplísima plantilla de vehículos reales,** bien decorados y mejor plantados. Y por encima de eso, los **modos multijugador,** muy completos y originales, que nos proponen otro tipo de carrera en la que la velocidad no es tan importante. En resumen, **entretenido pero le falta gracia.**

A cual más pintón







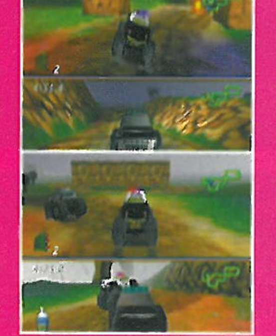






Cinco para todos

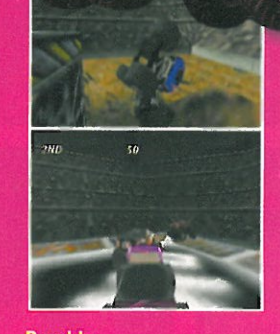




Modo persecución: *Controlas el coche de policía o uno normal. Si eres el perseguido, ganas al completar una vuelta. Si eres el perseguidor, pues ya sabes...*



Fútbol sala / Hockey: *Sencillamente, tienes que colar el balón o el disco (una rueda gigante) en la portería de los contrarios. Ni te imaginas lo que te espera...*



Rumble: *Es "el rey de la montaña" pero con coches. El que permanezca más tiempo arriba, gana el juego. Por eso todos la emprenden contra todos...*



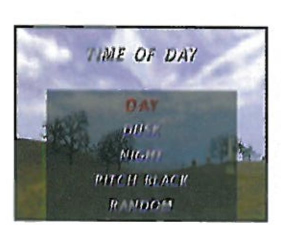
Tag: *Es una simpática carrera en la que un coche (convertido en gallina) "se la lipocha". La cosa es que, si toca a otro, le tocará perseguir a él.*



Los ítems son la salsa de las carreras y la manera de ganar puestos rápidamente. Si ves una cosita que gira, cógela porque seguro que puedes utilizarla contra los demás corredores. Mándales disparos a los bajos (que levantan los coches que da gusto verlo), descargas eléctricas, charcos al óleo, o incluso vuélvete invisible.

Las carreras de «Monster Truck Madness 64» son muy a lo bestia. Ataja por donde quieras, y dispara a los contrincantes.





La elección de la hora del día determina la luz del circuito.



Podemos cambiar de vista y hacer zooms en plena marcha.

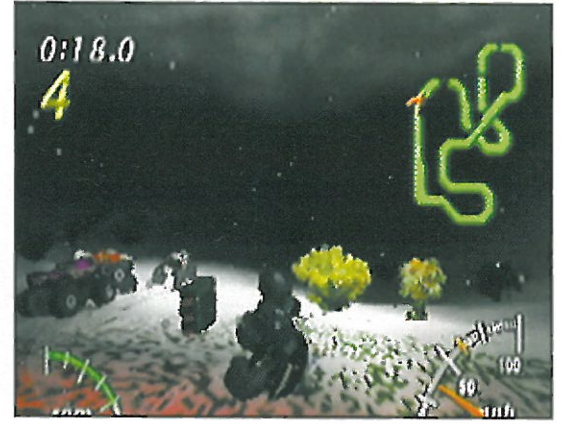


Los saltos no son exclusiva de nuestro coche, los demás volarán con la misma gracia y salero en los desnivelados terrenos.



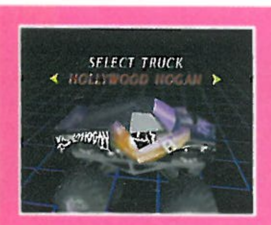


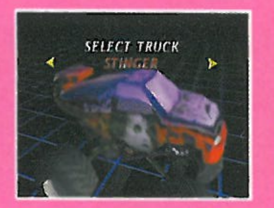






A veces, querer coger un ítem por la tremenda resulta nefasto. Suelen estar colocados en lugares llenos de baches, que producen unos saltos tan desmedidos que terminas con el coche sesteando cual elefantito. Es difícil controlar estos bichos.







Veinte coches esperan a que los elijas. *Con más velocidad, potencia, amortiguación o giro, todos ellos son capaces de ganar en cualquier circuito usando unos buenos ítems.*

El Análisis



GRÁFICOS **85**



El realismo de algunos circuitos está bastante conseguido, pero en cualquiera de ellos la niebla no deja ver la suficiente distancia como para ir tranquilos. Texturas espectaculares en los vehículos.

MOVIMIENTOS **70**



En general es lento, tanto en la velocidad de los vehículos como en derrapes, saltos y caídas. Y los coches son muy ligeros comparados con los reales.

SONIDO **87**

Los motores son el sonido dominante, conseguidos y rabiosos a altas revoluciones. La música es una buena muestra de ritmos "hardcore" y guitarreo bestia. Aunque simplona, audible por sí misma.

JUGABILIDAD **69**



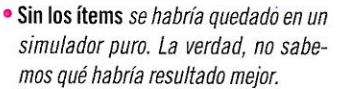
Si vas a toda pastilla, no ganas en la vida, y si no lo haces, es difícil divertirse durante las carreras. Tiene un control demasiado simulador para un título que pretende ser arcade.

ENTRETENIMIENTO **80**



Tiene diez circuitos y veinte vehículos, pero lo realmente divertido son los modos multijugador. Con ganas y cuatro mandos, podéis pasarlo bien durante bastante tiempo.

TOTAL 79



- **Sin los ítems** *se habría quedado en un simulador puro. La verdad, no sabemos qué habría resultado mejor.*
- *Los* **modos multijugador** *le salvan de la mediocridad. Eso de jugar al rey de la montaña y al fútbol con estos trastos es divertidísimo.*
- *Si conoces el mundillo, alucinarás con la plantilla de* **veinte coches reales.**
- **Es lento.** *Con algo más de velocidad habría sido mucho más atractivo.*





Las novedades del juego son la posibilidad de formar "cuadrotes" y la aparición de una sombra que muestra donde va a caer la ficha. Los cuadrotes se forman uniendo cuadrados normales, y, al eliminarlos de la pantalla en los modos multijugador, multiplican las líneas extra que enviamos al contrario.

NINTENDO 64
NINTENDO-H2O/BLUE PLANET
PUZZLE
96 MEGAS
7 MARAVILLAS
BATERÍA: NO



El Análisis

GRÁFICOS 70

Se permite el uso de alta resolución, por lo que impresionan la primera vez que los vemos. Por lo demás... ¡a ver, es un Tetris!

MOVIMIENTOS 70

El movimiento también es de Tetris. Sólo podemos valorar los de la cámara cuando rondamos las maravillas conseguidas.

SONIDO  75

Aquí no tiene nada que ver que sea un Tetris. Las melodías son resultonas pero escasas (una por decorado), al igual que los efectos, muy simples.

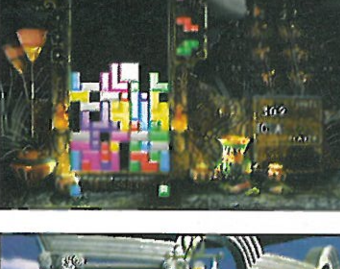
JUGABILIDAD  94

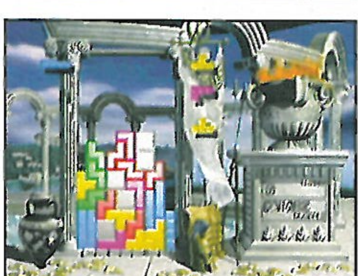
Resulta aún más jugable que otros gracias a las sombras y las sumas de líneas. Si el nivel de adicción ya era alto, ahora está rozando el techo.

ENTRETENIMIENTO  90

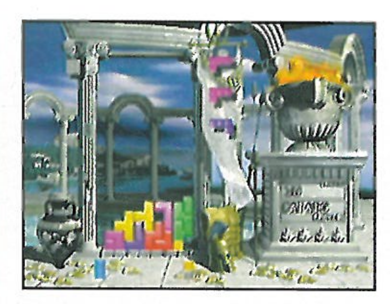
Para un jugador hay variedad y alicientes únicos, pero sólo uno de los modos multijugador es verdaderamente desquiciante. Tendrían que haber diseñado más opciones. Por pedir...

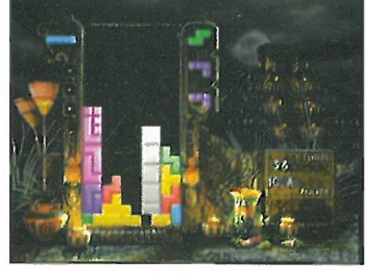
***TOTAL* 91**





Aunque los escenarios no tengan mucha importancia, muestran un gran nivel.





He aquí una de las tácticas más tontas: apilar las figuras iguales en vertical.





En multijugador, el ganador suma todas las líneas, incluidas las de sus oponentes.

THE NEW TETRIS

¿Qué hay de **nuevo**, viejo?

La vista no os engaña. Sí, es Tetris, que vuelve después de años y años de versiones para todos los sistemas del mundo conocido. La cosa, como siempre, va de encajar piezas según caen, y evitar así que las fichas lleguen al borde superior de la pantalla. Esta nueva edición incluye la posibilidad de **compartir la diversión con otros tres amigos, además de una interesante mejora gráfica,** cosa de esperar en una versión para N64.

En el momento en que más de un jugador se agarra a los mandos, hay varios modos y opciones a elegir. Podemos jugar a **"Marathon"** (caen fichas hasta el final de los tiempos), **"Ultra"** (con un límite de tiempo para hacer el máximo de lineas posible), "**Hot potato**", y otras variantes. Pero este último modo es el mejor, pues **las líneas extra de todos los jugadores van a la pantalla del que menos puntos lleva,** y la "patata" (las molestas líneas) va de un jugador a otro cual abeja voladora.

De todas formas, para un jugador también está bien la cosa. Diferentes escenarios y retos en forma de maravillas arquitectónicas, hacen de «The New Tetris» **un puzzle brillante y de extrema adicción.**

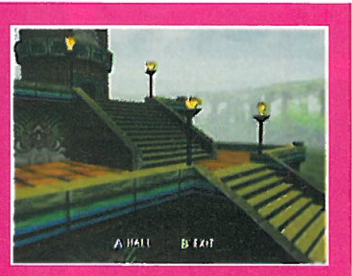




Los modos Multijugador. La gracia de este «The New Tetris» está en la competición de cuatro jugadores simultáneos en varios modos de juego. No tiene un gran número de variantes, pero adicción y diversión rayan a gran nivel en cualquiera de ellas.

Un Tetris maravilloso





Cuando alcancemos un número determinado de líneas, la primera maravilla del mundo estará a nuestra disposición. *La consola nos obsequiará con una secuencia en la que podremos observar al detalle este templo maya, en una formidable recreación 3D. Entonces podremos aspirar a la siguiente obra de arte, (hasta seis más) para lo que tendremos que alcanzar otra burrada de puntos. Lo mejor es que* ***la pila del cartucho se encarga de grabar/acumular nuestras puntuaciones.*** *Si no, imaginaos, todo el día y toda la noche jugando... ¡No está mal!*



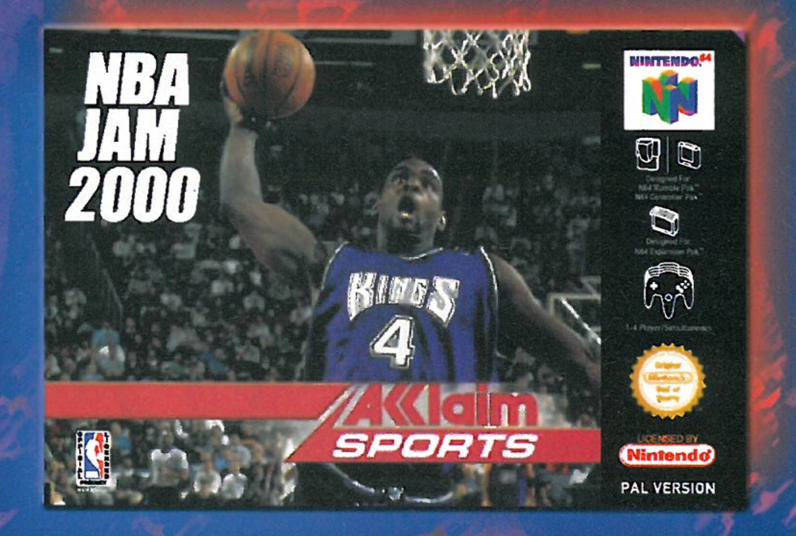
CONCURSO NBA JAM 2000





¡DISFRUTA CON NOSOTROS DEL BALONCESTO MÁS ESPECTACULAR!

¡REGALAMOS 20 JUEGOS NBA JAM 2000!



CONTESTA CORRECTAMENTE A LA SIGUIENTE PREGUNTA:

- **¿Cuál es el nombre del jugador de baloncesto que aparece en la carátula de «NBA JAM 2000»?**

Bases del concurso

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Nintendo Acción que contesten correctamente a la pregunta formulada y envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., revista Nintendo Acción, Apartado de Correos 400 Alcobendas (Madrid). Indicando en una esquina del sobre: Concurso NBA JAM 2000.
2.- Entre todos los cupones recibidos con las respuestas correctas se extraerán VEINTE, y sus remitentes serán premiados con un juego de NBA JAM 2000 para N64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán participar en el sorteo los cupones recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre los días 25 de Octubre y 26 de Noviembre de 1999.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 1 de Diciembre de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Enero de la revista Nintendo Acción.
5.- Los datos contenidos en el cupón serán tratados automatizadamente por Acclaim o aquellas personas físicas o jurídicas designadas por ellos, para llevar a cabo la tramitación o gestión de datos y la posterior identificación a su fichero o ficheros automatizados para comunicarse con los participantes en un futuro. Asimismo, el participante tendrá derecho a acceder a estos ficheros así como a corregir su contenido haciéndolo saber a Acclaim por correo.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ACCLAIM y HOBBY PRESS, S.A.

Cupón de Participación

Nombre/Apellidos:
Dirección: C.Postal:
Provincia: Localidad: Telf.:
Respuesta:



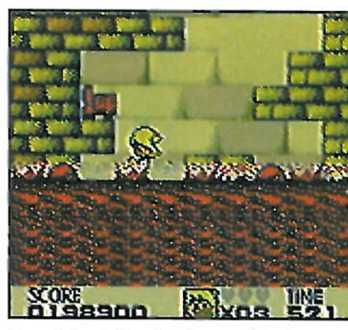
Los niveles de bonus aparecen entre fase y fase. El protagonista del nivel que acabamos de concluir tendrá que recoger diamantes, adivinar cartas, o jugar a una tragaperras, por ejemplo.



He aquí al Correcaminos haciendo de las suyas, es decir correr y enfrentarse a Willy.



Aunque Bugs es un tío simpático, deberá ponerse serio para eliminar a los enemigos.



Speedy también plataformea. Su fase es una de las más complicadas del cartucho.



Lucas y Bugs cuentan con un arma extra: un disco que golpea y vuelve a las manos.



A Porky le ha tocado pilotar un avión y disparar como loco. Un típico mata-mata.



Taz disfruta de una fase en la que no le pueden eliminar. Fácil y muy fugaz.

GAME BOY COLOR
SUNSOFT
PLATAFORMAS
8 MEGAS
9 FASES
PASSWORDS

información del juego



Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR

COMPATIBLE GB

El Análisis

GRÁFICOS **90**

Los escenarios no desmerecen el gran nivel que muestran los personajes. Eso sí, algunas fases (la de Speedy, por ejemplo) parecen algo apagadas en comparación con otras.

MOVIMIENTOS **91**

Por buenos scrolles no va a quedar,y los desplazamientos de los personajes en pantalla son geniales. Oscar al mejor scroll para el nivel del Correcaminos.

SONIDO **80**



Más melodías Warner y más efectos dignos de dibujo animado, aunque algo escasos en realidad.

JUGABILIDAD **84**



Depende de la fase, porque hay unas muy difíciles y otras cortísimas. Pero en general son divertidas y el personaje es fácil de manejar.

ENTRETENIMIENTO **81**



Tiene un pequeño problema,y es que se acaba rápido y no guarda secreto alguno. Eso sí, resulta adictivoy entretenido mientras dura, y más si eres un fan de los personajes de la Warner. En todo caso, es un cartucho para los más pequeños.

TOTAL 84

LOONEY TUNES

Con prisa, pero sin **pausa**

Sunsoft nos trae un nuevo cartucho que reúne a **siete famosos personajes de los dibujos de la Warner Bros.**, con un estilo de juego diferente para cada uno de ellos. **Predominan las plataformas,** con un scroll maravilloso y movimientos rápidos y suaves para enemigos y protagonistas, pero además incluye otros géneros como un **mata-mata,** con Porky pilotando un avión, o una carrera de obstáculos.

La calidad de todas las fases es enorme, aunque la curva de dificultad se estire hacia arriba o abajo de forma que algunos niveles pasan volando y en otros te quedas atascado. En todo caso **el cartucho resulta "breve".** Con un poco de maña te lo puedes pasar en un par de horas, y no tiene niveles de dificultad ni sorpresa alguna, excepto unas divertidas pero también muy fugaces fases de bonus.

Por ello, sólo podemos recomendarlo a los más **pequeños,** que, además de encontrar un reto accesible, disfrutarán de sus virtudes gráficas y de la simpatía de estos personajes.





Nos faltaba Piolín. Él recorrerá una fase llena de obstáculos que debe sobrevolar, y enemigos como el malvado y archiconocido Silvestre.

¿Jefes finales? Sí, muchos







*Delante de un enemigo que resiste más de dos disparos, es donde se ve la destreza del jugador. Ya sea utilizando el **disco boomerang, disparos, o simples saltos,** nuestros chicos deberán hacer frente a jefes con patrones de ataque algo facilones.*

guías y trucos

Nintendo Acción

LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS



GOEMON 2

No se nos podía escapar la nueva e increíble aventura del Ninja. Así que nos pusimos manos a la obra con sus fases plataformeras y las de RPG en las ciudades, y aquí tenéis los primeros resultados.

Página 80

Star Wars Racer

Adiós con el corazón al juego más rápido de Lucas. Ha sido un placer compartir pods y circuitos. Aquí van las últimas claves.

Página 94

Quake II

Nuevos secretos, más niveles, la cosa está que arde y tú no te lo querrás perder. Seguimos adelante, y ni un sólo monstruo nos podrá parar. Todo tuyo...

Página 90

ShadowMan

Continuamos adentrándonos en el terrorífico mundo de las sombras. Pero hacerlo de la mano de los programadores nos da ventaja...

Página 98

R-Type DX

Solución completa al shooter más dinámico y adictivo que se ha lanzado para GBC. No te pierdas ni una de nuestras pistas.

Página 86

All Star Tennis 99

Ganar depende de ti, pero nosotros podemos enseñarte los mejores golpes de cada personaje y si acaso ponértelo un poquito más fácil. Tú verás si te interesa...

Página 84

EL TRUCO DEL MES

WORLD DRIVER

Abrimos el circuito de Sidney, y descubrimos todos los coches de la categoría GT2.





El circuito de Sidney es una pasada, y además descubrirás también todas sus variantes con nuestro truco.

Es de los más bonitos y también de los más difíciles. No, no lo busques que no aparece al principio. Hay que ser bueno y correr mucho para destaparlo. Pero nosotros tenemos la solución para todos los pilotos impacientes. Introduce tu nombre como **FROZENSKY** cuando empieces un campeonato nuevo, y en la opción **Quick Race** aparecerá el circuito de **Sidney**.

Y si aún eres más impaciente, en la pantalla del menú equipos/carreras/guarda, pulsa lo siguiente en el segundo mando: **Z, Derecha, R, Z, Z, Z, B, C-abajo, A, Derecha, L, Start**. Ahora, todos los coches de la categoría GT estarán disponibles.

Otros trucos...

WIPEOUT 64

Menuda mezcla. Cuando consigas terminarte todos los circuitos de Wipeout, aparecerá un coche secreto que se parece mucho a los **autos de Penny Racers**. Qué miedo.

ROGUE SQUADRON

Uno de recuerdo. Introduce **HALIFAX!** como password, selecciona Enter Code y escribe **!YNGWIE!**. Hecho, el Naboo Fighter de Anakin es tuyo. Elígelo para la batalla y disfruta de sus movimientos.

WWF ATTITUDE

Increíble. Aquí hay hasta opción de peluquería. Bien, gana el torneo WWF en modo desafío o carrera, con la dificultad media o hard. Ve a la opción crear un wrestler y ya verás **cuantos tipos de pelo** para elegir.

DKL III GAME BOY

Para conseguir vidas ilimitadas, en la pantalla de Press Start pulsa **Abajo, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha**. Y si quieres jugar una rondita de minijuego de memoria, haz lo siguiente en la misma pantalla: **Arriba, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha.**

¡LECTORES!

REGALAMOS UNOS GUANTES a los mejores trucos

Envía tus trucos por correo electrónico a: **trucos.nintendoaccion@hobbypress.es**

Mystical Ninja 2 Starring Goemon

¿Te apuntas a recorrer con nosotros los misteriosos mundos de Goemon? Si aceptas, no te arrepentirás. Porque tenemos trucos, consejos, pistas, claves y y hasta esparadrapo para conseguir que Ebisumaru esté calladito.

1er MUNDO EDO

Tu incursión en el mundo Goemon es **"Lost'n'road", primera fase de plataformas del juego.** No tiene gran dificultad, pero es un perfecto entrenamiento para lo que vendrá más tarde. Tendrás que rejugarla para cumplir la misión del Dj de la aldea.

Tu siguiente paso es la aldea del lugar, **"Lost'town".** Recuerda que debes hacer un ejercicio de relaciones públicas. Empieza visitando a **Beauty, ya que si la prestas 100 monedas,** te mostrará su agradecimiento con un regalo útil: **El tubo encadenado** 1.

La siguiente visita debe ser al **DJ del pueblo,** que ha perdido tres de sus instrumentos y te encarga la misión de recuperarlos en **"Lost'n'road".**

2 **El primer objeto se encuentra tras estas barras fijas.** Engánchate a ellas y pulsa stick hacia ambas direcciones para ir escalando puestos. Al final del camino están los cascos.

3 **Debes empujar la bola rodante hacia la izquierda** para poder alcanzar la plataforma de arriba y recoger el segundo instrumento del DJ, el micro.







4 Sólo queda **eliminar al jefe** que aparece al final para recuperar el tercer objeto y obtener un **valioso pase.**

Con el Dj contento, te pones en marcha hacia la siguiente localización importante, **el pozo.** El vecino que se encuentra junto a él, te informa que durante la noche se oyen extraños ruidos desde el interior. Así que espera a la noche y penetra en las profundidades del agujero. Allí te las verás con la **Iguana, un tipo al que la gente le tiene un miedo atroz** (no me extraña, su aspecto es terrorífico) y que sin embargo es un trozo de pan. Buena prueba es que cuando cruces dos palabras con él, te cederá otro pasecito 5.

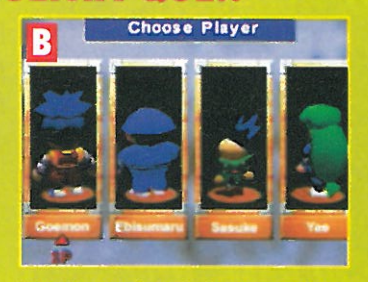


Por último, no te queda más que conocer a **Tomezo,** quien rápidamente te preguntará si conoces las **"Didadig Gold Mines"**; por supuesto, tú nunca has estado allí, y así se lo cuentas.Pero él te reta a que vayas y te dice que regreses a él cuando las conozcas.

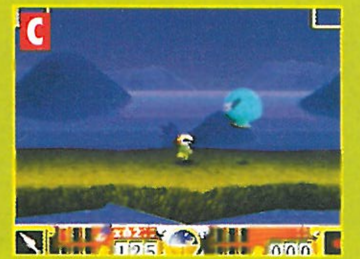
DEBES TENER EN CUENTA QUE..



Aunque tu misión es de altos vuelos (recuperar la Máquina de la Muerte), tu objetivo en cada nivel es obtener los pases que te permitirán avanzar. Consigue el número de tablillas necesario para entrar en cada nivel.



Estudia con detenimiento a cada personaje, y apréndete sus habilidades porque deberás manejarlos a todos para alcanzar el éxito. Digamos que cada fase de plataformas es adecuada para las técnicas de uno de ellos.



Otra peculiaridad es que el tiempo corre realmente, y la temible noche te puede pillar en cualquier momento. La noche es fría y tiene más enemigos pero los premios son más jugosos. Aún así, intenta jugar las plataformas durante el día.





CONSEJOS PARA APROVECHAR TU PASEO POR LA CIUDAD

Las entrañables aldeas niponas merecen una especial atención por nuestra parte. Cada una de las 5 fases del juego tiene su propia aldea. En ellas encontrarás información valiosa, objetos importantes y por supuesto los correspondientes pases.

Es imprescindible que hables con todos los aldeanos; algunos te darán consejos, otros te pedirán favores, y otros al menos te harán reír.

También debes visitar a los vecinos en su casas, como si fueras cartero. ¡No esperes a que te inviten!

Existen tres lugares a los que debes ir cada vez que aterrices en una aldea:



¡Mama mía que hambre tengo! Vamos a ver los precios.

- **Posada.** Para descansar, y lo que es más importante, grabar tu avance. Según el dinero que tengas, así será la habitación que te toque.
- **Tea house.** Casa de intercambio, donde puedes intercambiar al personaje que manejas por los demás disponibles en ese momento.
- **Tiendas de comida.** Para comprar comida, energía, escudos, lo que haga falta...



La opción de "Journal" te servirá para grabar la partida.

Por tanto debes encaminarte a las **puertas de la ciudad.** Una vez allí se te dará la opción de ir a las **Didadig Gold Mines o darte un paseo por Ringbell.** Ambas fases son de plataformas.

Didadig Gold Mines

Fase no muy complicada, que no obstante deberás recorrerte dos veces. En la primera te encontrarás con este



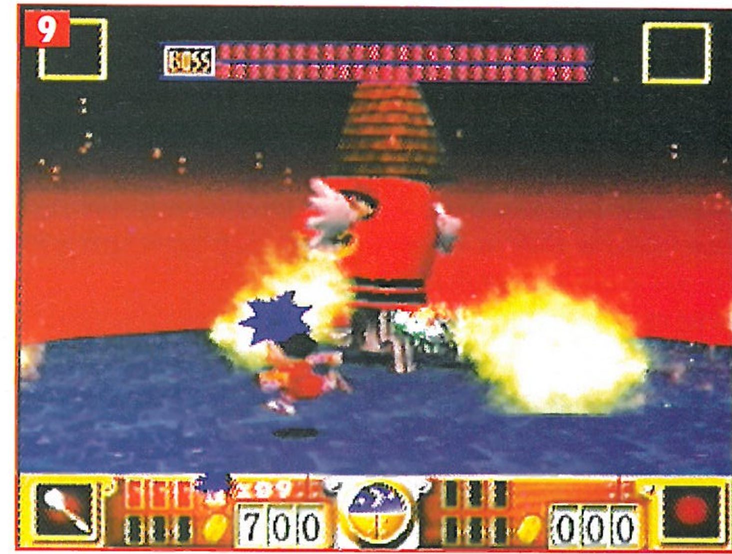
gran esqueleto mientras caminas sobre el puente. Tiene rutinas fijas de ataque y es fácil de eliminar **6** .

Tras superar la fase, regresa al pueblo y habla con Tomezo, que te encargará la misión de eliminar a los **Mudtrotters.** Se trata de **siete fantasmillas, y tienes un tiempo limitado para hacerlo. 7**



Con 5 pases en tu poder ya puedes encaminarte al Castillo de Edo. Allí, el nivel de dificultad sube muchos enteros. La fase tiene gran extensión, por lo que es importante que alcances los puntos de salvar avance, también





llamados **MR. Ellyfant.** Comenzarás a jugar desde ese punto si eres eliminado posteriormente **8**. Tras superar el castillo te encontrarás con el correspondiente jefe final. Para eliminarlo debes limitarte a correr alrededor suyo esquivando su cola y las llamaradas que lanza para aplastarte. La única forma de herirlo es golpeando con tu maza las pequeñas bolas que te lanza, para que estallen sobre su cuerpo **9**.

Por último sólo te queda **superar la fase de robot** para dar por terminado este primer mundo **10**.



Ring bell

En el pueblo te hablan de los objetos volantes que están en la carretera, pero su verdadera función es permitirte cambiar de personaje. Posteriormente deberás utilizarlos con asiduidad. **11**

En este puente te encontrarás con una bifurcación **12**. El



camino de arriba se presenta mucho más complicado, así que continúa en línea recta y no hagas caso de la posibilidad de saltar.



La primera fase de este mundo es **"Kappa Road"** 13. Juégalo con **Sasuke.** Con sus bombas curvadas podrás eliminar a los enemigos que se encuentran a distintas alturas. Este nivel tendrás que repetirlo para obtener otro valioso pase.

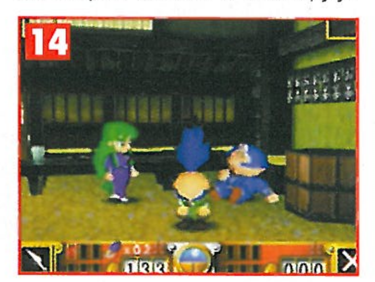


Si utilizas otro personaje distinto al pequeño Ninja, tu paseo por Kappa Road será un verdadero infierno.

Tu siguiente paso te llevará a **Frog Mountain.** Otra fase con dos caminos pero el mismo final, que te servirá para pillar un nuevo pase.

Superada este fase, podrás relajarte un poco y hacer turismo por la bonita ciudad de **Otohime Town.**

En la **Teahouse** nos encontramos con la última de la banda: **Yae** 14, quien te informa de la necesidad de bucear para alcanzar el castillo, y ya



Yae también otorgará la capacidad submarina al pequeño ninja, cualidad imprescindible para superar este mundo.



En este punto, cuando cae la noche, aparecerá Ronin. Nos informa que en Naruto Road se encuentra un enorme pulpo al que hay que cargarse para obtener un pase.

sabéis que ella tiene la posibilidad de convertirse en sirena. También hay que encontrarse con **Ronin,** quien nos dará una información muy valiosa 15.

Tras tomar las correspondientes fotos turísticas, deberás regresar a **"Kappa Road"**. Utiliza las habilidades submarinas de Yae y Sasuke para coger un pase y hacer accesible el camino a **"Naruto Road"**.

En esta fase submarina podrás obtener dos valiosos pases. El primero eliminando al pulpo del que te habla



Tras superar el castillo, el enemigo final y la lucha de robots, o sea, todo el nivel, si echas la vista atrás tan sólo verás las ruinas de un gran palacio. El Ryugu Castle ha caído, por fin.

Ronin en el pueblo. Lo encontrarás bajando por la primera desviación a la izquierda. El siguiente es un premio por alcanzar el final de fase.

Por último sólo queda el castillo para superar el mundo, y estate bien atento porque el nivel de dificultad se ha puesto por las nubes. **Debes empezar a jugar con Goemon para luego cambiarlo por el pequeño ninja,** que a la postre debe ser el encargado de eliminar al jefe final. **Taisamba es un gran pez de aspecto amenazante.** La táctica ideal para cazarle consiste en esquivar sus balas y en procurar no encontrarte en el agua cuando lance su descarga eléctrica. Si quieres hacerle un poquito de daño, lo mejor es **cortar las cuerdas que sujetan las dos mazas que caerán con todo su peso sobre él.** En este momento sólo te quedará superar la fase de robot, lucha de gigantes, para alcanzar el siguiente mundo 16.

Hemos reunido para ti LAS MEJORES GUÍAS DE NINTENDO 64 en dos libros que no te podrás perder



1.- «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» 795 Ptas.

SUPER MARIO64
Guía imprescindible de 36 páginas para conseguir las 120 estrellas. Incluye trucos y curiosidades.

TUROK: DINOSAUR HUNTER
Destripamos los 8 niveles del juego en una guía de 36 páginas que no deja dinosaurio vivo.

KILLER INSTINCT GOLD
Todos los golpes, combos y movimientos de los 11 luchadores. ¡¡Con trucos!!

SHADOWS OF THE EMPIRE
Localizamos todos los "challenge points".

PILOTWINGS 64
Cóctel de trucos y secretos para disfrutar como nunca del vuelo.

GOLDENEYE 007
25 páginas con trucos, consejos y mapas para no fallar en la misión.

MARIO KART 64
Analizamos uno a uno los circuitos del juego en 18 floridas páginas.

BLAST CORPS
Explicamos cómo superar cada fase en 11 páginas.

LYLAT WARS
15 páginas con los trucos y claves para llegar sin demasiados problemas al final.

MORTAL KOMBAT TRILOGY
6 páginas con todos los combos y fatalities.

DIDDY KONG RACING
12 páginas llenas de mapas y trucos para acabar el juego.



2.- «Guías Completas para Nintendo 64» *A la venta en tu quiosco por sólo 795 Ptas.*

TUROK 2
Te explicamos paso a paso cómo resolver la aventura más impactante de tu vida en una superguía de 24 páginas.

LEGEND OF ZELDA
Guía RÁPIDA y PRÁCTICA de 30 páginas para llegar al final sin muchas complicaciones. Todos los trucos y tácticas a tu disposición.

V-RALLY 99
Analizamos los circuitos, y descubrimos las claves para ganar el Mundial.

BANJO-KAZOOIE
¡¡Encuentra todas las piezas de puzzle y acábate el juego sin problemas!!

DUKE NUKEM 64
Cómo sacar partido de los niveles secretos y cómo meterle caña al enemigo final.

MISSION:IMPOSSIBLE
29 páginas con las claves para ser el espía perfecto. Con esta guía, seguro que no se te escapa ni un detalle. Trucos incluidos.

F-1 WGP
15 páginas con claves y trucos para ser el piloto más rápido y llevarte el premio de carrerilla.

MORTAL KOMBAT 4
Kombat Kodes, trucos, secretos, todas las llaves de los luchadores¡¡para alucinar!!

YOSHI´S STORY
Tácticas para que no se te escape ni una fruta.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI
Te contamos dónde están todos los atajos.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98
Cóctel de trucos para pasártelo en grande.

FORSAKEN
Todas las misiones y rutas, con pelos y señales. Se acompaña de trucos de lo más interesante.

¡¡Con cientos de *trucos* para los mejores *juegos*!!

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2)

Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº .... Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express

Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

Fecha y Firma

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón (Hobby Press, Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid) o llámanos de 9 a 14,30 h. o de 16 a 18,30 h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47

ES UNA PUBLICACIÓN DE HOBBY PRESS

ALL STAR TENNIS 99

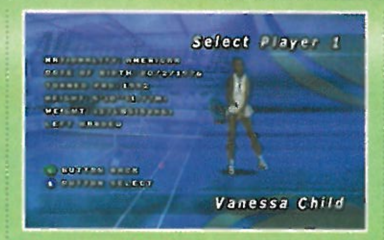
Guía para ser el número 1

¿Quién no ha soñado alguna vez con ganar a sus ídolos del tenis? Pues ya que este juegazo de Ubi nos permite emular a los monstruos de la ATP, aprovechaos de nuestra guía para borrarles de la pista. Aquí tenéis los consejos y claves necesarios para ganar siempre.

ELIGE A LOS MEJORES



Zoe Taylor. Una de las jugadoras más **rápidas**, pero también **más fáciles de derrotar**. Será porque le gusta subir a la red sin preocuparse de más.



Vanessa Child. Aprovecha que es **zurda** para lanzar golpes abriendo ángulos. Si llegas a dominar la técnica, será **una jugadora letal.**



Amanda Coetzer. **Se lanza sin miedo a cada lado** cuando la bola viene complicada. Mejor en manos de un jugador experto.



Jana Novotna. **De disparo rápido y preciso,**es delas jugadoras másfuertes del torneo. **Golpea con estilo,** como su "alter-ego" real.



Conchita Martínez. Se lanza a por la bola como una tigresa; no, en serio, **responde rápido y bien** a los bolazos de los rivales.



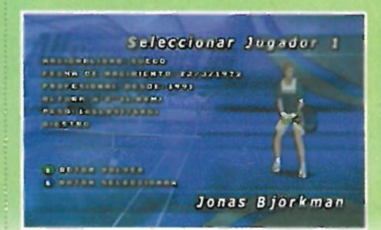
Leon Rodez. Es el primero del plantel masculino, y no precisamente el idóneo para competir. Tiene un **buen juego de piernas** y poco más.



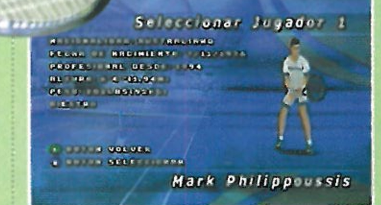
Michael Chang. Su servicio es muy peligroso, tiene un gran control en sus golpes y un **disparo potentísimo.**



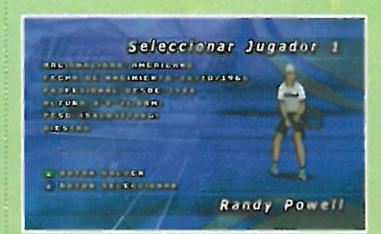
Gustavo Kuerten. Uno de losmejores talentos del tenis actual. Su estilo es **espectacular y potente,** y se lanza de maravilla hacia ambos lados.



Jonas Björkman. Tiene los movimientos **más impresionantes** de todo el juego. Salta y gira antes de golpear la bola con inusitada potencia.



MarkPhilippoussis. Si lesobrepasas con un buen globo, te enseñará cómo responden los profesionales: **cruzando su raqueta por la espalda.**



Randy Powell. Otro **jugador gris.** A veces parece un muñeco de paja en el campo por su apatía. Su juego de piernas es lo único que le salva.



Richard Krajicek. **El más fuerte** del juego.Si no le controlas, se le escaparán los tiros fuera del campo. Golpea como si la raqueta fuera un bate de béisbol.

LOS MODOS DE JUEGO

Bomb Tennis. La modalidad más divertida y "poco tenística" de un juego de tenis que hemos visto. Cada vez que la pelota toca la pista, deja un bomba que estalla a los pocos segundos. Si te encuentras cerca del artefacto explosivo, caerás de bruces y fallarás el punto.



Modo Arcade. El modo individual por excelencia. Te enfrentas a once rivales, tanto hombres como mujeres, en cada una de las pistas. Es el tenis en estado puro, ya que no se te permite ejecutar movimientos especiales. Tienes que ganar por tus propios medios.



Modo Smash Tennis. Dentro están la mayoría de los modos normales. El primero disponible es el partido simple. Puedes jugar contra cualquier rival, ya sea manejado por la máquina o por un humano, en cualquiera de las pistas disponibles.



Dobles. Oportunidad para jugar cuatro raquetas simultáneas. Se hacen dos equipos, cada uno con sus dos tenistas, y se liman asperezas tan pronto como se hacen amistades. Elegid pista y ¡dadle un buen baño a los rivales!



Torneo Simple. Está claro. Juegas contra 7 oponentes controlados por la CPU. Puedes elegir rivales y pista de juego. Es un sistema por eliminatorias, así que cada partido es casi una final. Juega con esa filosofía.



Multijugador. Cada jugador elige dos tenistas, que se enfrentarán entre sí siguiendo la mecánica del torneo simple. Si falta uno a la cita, tranquilos que la máquina se hace cargo y pone su inteligencia a vuestra disposición.

LAS PISTAS

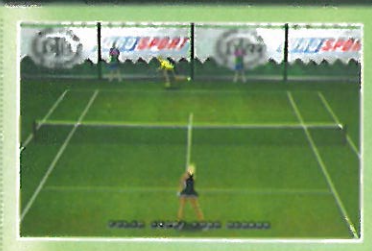






Tienes a tu disposición todo tipo de superficies, **desde la tierra de Arabia hasta la hierba de Reino Unido.** Te recomendamos que comiences tu "training" por Arabia, porque **la bola bota más y no corre tan rápido** como en otras superficies.

TÉCNICAS DE JUEGO: NUESTROS CONSEJOS



Abre ángulos. Procura abrir el máximo ángulo posible a cada golpe. **Cuanto más tiempo presiones el botón del golpe,** mayor ángulo conseguirás.



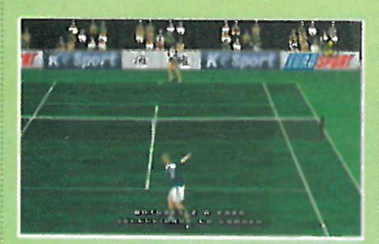
Se lanza a la piscina. Si el jugador no llega a alcanzar la bola, se tirará de manera espectacular para devolverla. Lo malo es que **no siempre sale.**



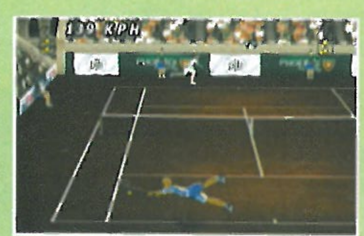
Un consejo. Si quieres dominar el juego debes **situarte algo adelantado a la línea de fondo.** Si juegas pegado, te sorprenderán los golpes cortos.



Raro movimiento. Si tienes la **bola pegada al cuerpo,** se ejecutará este movimiento tan poco ortodoxo. Es feo y además difícil de dirigir.



Revés o drive. Si te encuentras a la distancia correcta de la bola, tu tenista ejecutará el movimiento de revés o drive indistintamente. En la imagen puedes observar cómo ejecuta un revés de lo más estético.



Contrarresta. El golpe especial estándar **(manteniendo R+Z, pulsa B+A)** es el más difícil de parar. Sin embargo, el **especial específico (R+Z presiona C-abajo+C-izq)** es bastante más sencillo de echar por tierra.



No te agobies. Los golpes especiales dan el toque espectacular y más arcade al juego. No te obsesiones en ejecutarlos, **no son fáciles de realizar y muchas veces ni siquiera son definitivos.** El rival puede contraatacar.



Esos globos. Por último, sólo nos queda hablar del globo. Un golpe muy espectacular que debes **utilizar sólo cuando tu rival se encuentre muy cerca de la red.** Hazlo con cuidado porque son fáciles de devolver.

R-TYPE DX

Derrota al Imperio Bydo

Si ya en tus primeras partidas has comprobado que en «R-Type» la calidad va unida a la dificultad, aquí tienes la forma más inteligente de terminar con los once niveles que te separan de la victoria. De todas formas, te vas a dejar los dedos.

NIVEL 1

¿Quién no ha jugado alguna partidita a este fantástico arcade? El primer nivel es conocido por todo buen aficionado a los videojuegos. Es la fase indicada para practicar el manejo de tu R-90. Familiarízate con los controles y el paisaje. Lo vas a necesitar.



Antes de irrumpir en el Imperio, cárgate a una buena ración de naves y consigue **la bola de fuerza**.



Casi sin darte cuenta, tienes una **horda de enemigos** esperándote al final del corredor. ¡A por ellos!



El **primer enemigo serio** del nivel. Recarga tu disparo y acierta en la **unidad roja**: explotarán todas las demás.



El último obstáculo antes de alcanzar el enemigo final es este androide. **Su láser atraviesa la bola de fuerza**.



El Gladiador. Suéltale tu bola de fuerza mientras esquivas sus **anillos y el tentáculo** que le protege.

NIVEL 2

Los túneles orgánicos de este nivel están repletos de aliens, que se camuflan en el entorno y saltan sobre ti cuando menos te lo esperas. A pesar de este contratiempo, el segundo nivel es uno de los más fáciles del juego. Pero aún así, presta atención a estos consejos.



Ten cuidado con la **forma marrón de abajo,** puede ser un alien dispuesto a atacarte cuando pases sobre él.



Las **bestias de las paredes** caen tras varios impactos. Hazte con la **cadena de fuego** para ir más tranquilo.



Además de los aliens, te encontrarás con otras **criaturas orgánicas,** que tampoco son muy peligrosas.



El enemigo final es **Gomba**. De su interior sale una especie de ciempiés que se mueve como un remolino por la pantalla. **El punto débil de Gomba es el ojo central.** Y la táctica para ganarle: lanza tu bola de fuerza hacia él, sitúa tu nave en la esquina inf.-izquierda, y pulsa A para recuperarla.

NIVEL 3

Debes interceptar la gran nave del Imperio Bydo antes de que se sitúe en la órbita de la Tierra. La superficie de la nave está repleta de torretas y reactores.



El gran número de torretas supone una **gran capacidad de fuego** por parte del enemigo. Debes tener muy **buenos reflejos** si quieres superar esta fase, o acertar la mayor cantidad posible de torretas antes de pasarlas.



El arma más eficaz contra las torretas es la **cadena de fuego.** Se desplaza por la superficie de la nave dañando todo lo que encuentra a su paso. Si además utilizas la bola de fuerza, terminarás antes.



El momento más delicado: **pasar los reactores** de la parte inferior de la nave. Necesitan "batería extra", así que tira de **láser a la máxima potencia** y acompaña la embestida con la **cadena de fuego.**

Ahora sólo queda **destruir la vaina morada**, en la parte superior de la nave, pero **antes debes acabar con todas las torretas** que bloquean tu avance.



Tras deshacerte de ellas, lo siguiente es **colocarte la bola de fuerza en tu parte trasera**. Y cuando estés a una distancia prudencial de la vaina, sueltas la bola.



A continuación **baja rápidamente a la zona inferior-izquierda** y presiona el boton A para recuperar la bola. Se colocará junto a la vaina y destruirá la nave.

NIVEL 4

Los jardines de Baldo son el escenario de este nivel, por cierto uno de los más complicados del juego.

De momento limítate a **esquivar a los Baldos**, ya que tus balas no tienen efecto sobre ellos. Fíjate en sus recorridos, y elige el momento más adecuado para cruzar.





Insistimos: **no te pares a disparar a los Baldos**, estudia su recorrido y no te topes con ellos.



Espera a que baje **el baldo que está más a la derecha**, y aprovecha para cruzar rápido.



Estás **a mitad de nivel**. A partir de aquí, si te eliminan comenzarás en este punto.



Te recomendamos **situar la bola de fuerza a tu espalda** antes de penetrar aquí.



Para superar el último obstáculo antes del final, **sitúate donde estamos nosotros.**



Hay un **batallón de Baldos** al final. Utiliza tu bola de fuerza y **fíjate en sus trayectorias.**

NIVEL 5

Las cavernas. Otro de los niveles asequibles. Enemigos débiles... pero ya sabes que la unión hace la fuerza...



Ni la estructura del nivel **ni los enemigos presentan novedades** importantes. Sólo el color verde del entorno puede diferenciarlo del resto de fases.



El **reducido espacio para moverte** y el **elevado número de enemigos** en algunos momentos serán tus únicas complicaciones. Nada que te quite el sueño.



Por las salidas que hay sobre la R-90 caen **trozos de la basura galáctica de Lunar**. Esquívalos mientras disparas a su ojo. Será más fácil con la **protección vertical**.

NIVEL 6

El nivel final del «R-Type» original. Al contrario de lo que esperábamos, no presenta muchas complicaciones. Es una especie de relax para lo que te espera más tarde.

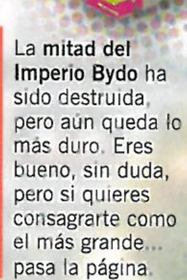


Como novedad, se nos presentan unos **pequeños calamares verdes**: un simple estorbo. También verás un remolino azul **indestructible.**

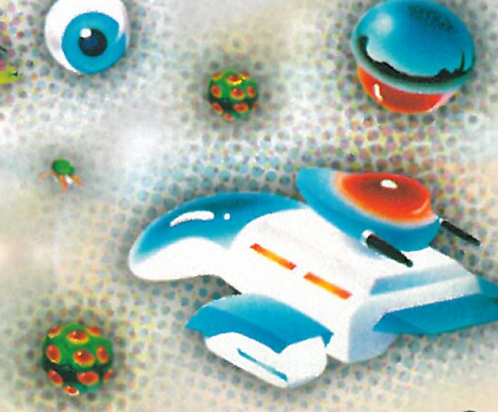


El último obstáculo es el **cerebro de Bydo**. Está protegido por una **gran mandíbula;** presta atención y cuando se abra, lanza tu bola de fuerza contra su **zona más vulnerable**.





La **mitad del Imperio Bydo** ha sido destruida, pero aún queda lo más duro. Eres bueno, sin duda, pero si quieres consagrarte como el más grande... pasa la página.



R-Type II. ***Esta segunda parte consta de 5 fases. Los gráficos mejoran y destaca su gran colorido. El nivel de dificultad también aumenta y por tanto la adicción se dispara por las nubes. Como gran novedad de esta segunda parte está la doble potencia de tu láser. Cuando dicha barra llega al máximo, aparece otra de color naranja que te será muy útil para acabar con determinados enemigos.***

NIVEL 7

Se podría llamar las ruinas. Su desarrollo nos recuerda al primer nivel del «R-type» anterior, aunque visualmente es bastante más refrescante. Es el momento ideal para descubrir (y utilizar) la potencia de tu nuevo láser.



Como en el primer nivel, **antes de penetrar en el Imperio Bydo** debes superar varias tandas de naves enemigas.



Desde el fondo de las aguas surgen estas poderosas naves. Dos opciones: **esquivarlas, o utilizar la segunda barra del láser.**





A mitad de nivel te encuentras con este **metálico ciempiés. Dispárale a la cabeza** para cargártelo.



Cuidado con el **enemigo medio** que aparece cuando superas estas naves. Esquiva sus ondas y dispárale lo más rápido que puedas.



El enemigo final es **Zabtom**. Su tamaño es descomunal, ocupa la mitad de la pantalla. ¡Qué maravillas es capaz de ofrecernos la gran Game Boy Color! Pero déjate de impresiones y ponte a **disparar al ojo rojo con tu láser ¡a la máxima potencia!** Zabtom no se anda con chiquitas y enseguida te deja ver sus armas: disparos sin piedad y un muro que se va cerrando a tus espaldas dejándote sin espacio para moverte. Aquí no hay tu tía: cárgate a la bestia a la mayor brevedad y no sufrirás problemas de espacio.

NIVEL 8

Es el nivel acuático del juego. Toma nota: los movimientos de la nave dentro del agua son bastante menos ágiles que en el exterior. Así que te recomendamos que sólo te sumerjas para esquivar disparos.



¡Qué fresquita está el agua! Ya sabemos que los calores veraniegos son letales, pero te repetimos que **es más saludable viajar por el aire.**



Ten **cuidado al pasar por las cascadas:** te arrastran hacia abajo. Debes estabilizar la nave si no quieres llevarte una desagradable sorpresa.



Las cascadas te regalan además una **legión de medusas.** Son duras de pelar, así que recarga tu láser si quieres seguir vivo.



No creas que éste es el enemigo final, sino tan sólo un aperitivo. Como casi siempre, **su punto vulnerable es el ojo.**



¡¡Ahora sí!! El peligro de **Inexsis** son sus lasers verticales. Hay que atacar al ojo, que puede aparecer en cualquier parte del monstruo.

NIVEL 9

Tu misión es bombardear la superficie de la gran nave Mammoth. Durante el desarrollo de esta fase estarás asediado por una gran batería de fuego enemigo. Te aseguramos que te sentirás como un Barón Rojo galáctico.



Las **torretas** no paran de lanzarte misiles durante toda la fase. Serán tu gran preocupación en este nivel, aunque no la única.



Esta nave aparece y desaparece por todo el nivel, entorpeciendo tu avance. Estate en guardia porque puede salir por cualquier sitio.



La **protección vertical** te facilitará mucho las cosas. Si dejas escapar este ítem, la fase se te pondrá muy cuesta arriba.



¿Por dónde narices paso? Cuando menos te lo esperes, y aunque parezca imposible, **la gran nave se desplazará hacia abajo.**



Como ya hemos dicho, una de las naves se aparta de nuestra trayectoria, pero no creas que esto está chupado. Las **torretas no pararán de disparar,** inundando la pantalla de proyectiles que deberás esquivar.



El **prisionero** es el enemigo final de este nivel. Debes conseguir lanzar la bola de fuerza dentro de la nave para que empiecen los "fuegos artificiales". Ten mucho cuidado con las minas que te envía desde la parte de abajo.

NIVEL 10

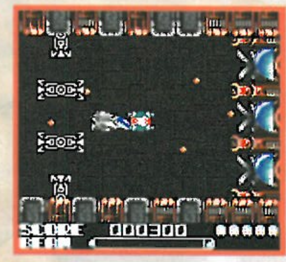
El penúltimo nivel del juego se podría denominar "Los muros de las lamentaciones". El enemigo final es el más complicado de toda la aventura.



Esto está repleto de **pequeñas naves que van formando muros** a lo largo de la pantalla, tanto horizontal como verticalmente. Si no estás muy avispado, te encontrarás encerrado entre ellos y perderás una valiosa vida.



Hacia mitad tendrás que hacer un **slalom entre varios muros,** esquivando las ondas de un enemigo nivel medio.



Destruye los **tres ojos azules** y esquiva los muros giratorios. Máximo láser y atención a la trayectoria de los disparos.

NIVEL 11

Por fin el último nivel: el bosque. Frenético pero muy divertido. Gran cantidad de enemigos se abalanzarán sobre ti con rapidez. ¡Más rápidos esos dedos!



Parece un **bosque muy tranquilo,** casi como el de caperucita, verde, frondoso. ¿Pero aquí hay enemigos? En breve saldrás de dudas...



Primero **ciempiés y unas figuras verdes** con las que debes tener cuidado: son rápidas y atacan en gran número desde todas partes.



Pasado el ecuador de esta etapa te enfrentarás a unas **criaturas rosas.** Ojo con ellas porque atacan por la espalda, sin miramientos.



¡Por fin el enemigo final! **Destruye los dos cerebros** si quieres alcanzar la cima del éxito. Ahora no puedes fallar.



Y si aún te quedan fuerzas puedes probar a **jugar los dos «R-Type» por separado.** Es una experiencia "relajante".

QUAKE II

3ª PARTE

Prepárate para otra sesión de emociones fuertes, porque a partir de aquí la cosa comienza a complicarse mucho. Estos cuatro niveles te costarán sangre, sudor y mucha munición para poder desentrañar todos sus secretos.

NIVEL 10 — STORAGE FACILITY

La mayor parte de los enemigos de este nivel son **guardias Strogg**, a los que puedes eliminar con el **Blaster** para ahorrar munición (te hará falta más adelante). Aprovéchate y **cambia de arma sólo cuando sea absolutamente necesario.** Una vez dicho esto, vamos a buscar el teletransporte que te llevará a la superficie de este nuevo planeta. Abre la puerta que tienes justo enfrente y dispara rápidamente a la derecha 1 para hacer explotar las cajas de munición. Cárgate a los soldados que hayan sobrevivido, coge la **Chaingun** y sal de allí a toda prisa. Ve por el pasillo de la derecha y entra por la puerta de la izquierda. Antes de pulsar el botón 2, elimina a los dos guardias que están emboscados en el recodo. Vuelve a la primera habitación, recoge todos los ítems del fondo y salta al **teletransportador** 3. En cuanto aparezcas, dirígete al lado derecho del montón de cajas y haz que explote la **caja negra** 4-1. Vuelve atrás y salta de caja en caja 4-2 para coger la **Mega Health.**

Ve a la izquierda de la habitación y entra por la puerta de la derecha. Cárgate a los tres Guardias, gira la esquina y sube por el **ascensor de la izquierda** 5. Arriba, date la vuelta y salta para coger la **munición de la Rail Gun** que está sobre la caja inferior. Vuelve a subir por el ascensor y avanza hasta llegar al botón que hay al fondo 6. Mira cómo un brazo mecánico transporta una caja explosiva y la coloca frente a la puerta de salida que está cerrada (de momento) 7. Fabrica tu propia salida de emergencia disparando a la caja, cruza la siguiente puerta y llegarás a un espacio abierto. No te molestes en pulsar el interruptor que tienes enfrente porque todavía no funciona. En lugar de eso, ve a la izquierda, date la vuelta, dispara a la **caja negra** 8 y salta a la caja cercana para coger la **Armor.** Busca luego un grupo de cajas por la parte central 9 y utilízalo para llegar hasta los salientes y coger todos los ítems que hay en ellos. Cuando hayas terminado, ve a la derecha y entra por el **túnel** 10. Gira a la izquierda y no te preocupes por el láser, que de momento está apagado. Pulsa el botón de la pared 11 y continúa hacia el grupo de cajas de la derecha. Da la vuelta alrededor y verás


1


2


3


4-1

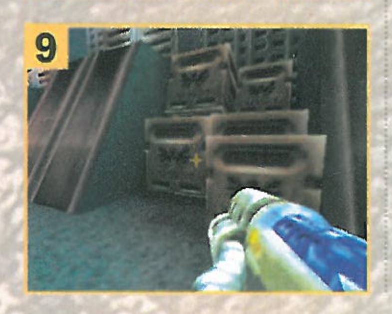

4-2


5


6


7


8

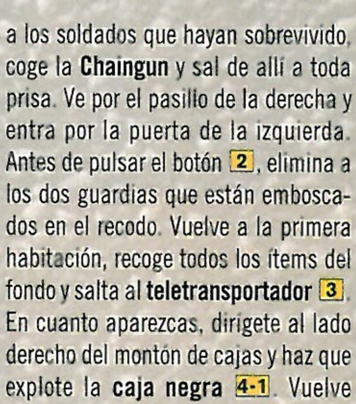

9


10


11




12-1

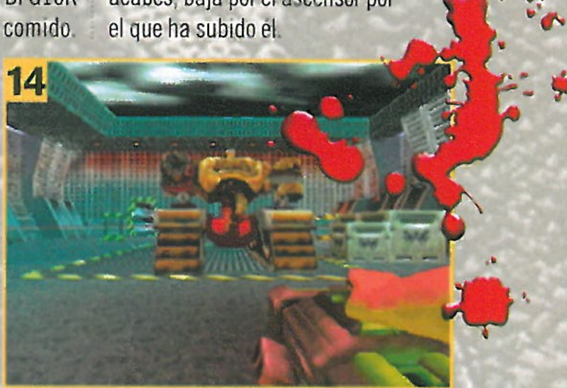








otra caja negra 12-1. Hazla explotar, salta sobre la que ha dejado a la vista y coge el **BFG10K** 12-2, **el arma más poderosa del juego.** Pronto sabrás para qué la necesitas... Como verás, el láser se ha activado, así que sal por la puerta de enfrente (es la que antes estaba cerrada) y avanza todo recto hasta volver a salir a la zona exterior. Ahora sí, pulsa el interruptor de enfrente 13 y cambia rápidamente al BFG10K. Gírate a la izquierda y verás emerger del suelo al **primer jefe del juego, un enorme tanque armado** hasta los dientes 14. Con el BFG10K en tu poder, matarlo es pan comido. Procura no moverte de tu posición y dispárale tres veces con ese arma. Si se te acaba, sigue con la **Rail Gun** y se acabó el tanque en un santiamén. Si no te queda mucha vida y tienes que moverte, procura no ir demasiado hacia los lados o te darás con una barrera láser que rodea toda la zona. Lo mejor es dispararlo con lo más pesado que tengas. Cuando acabes, baja por el ascensor por el que ha subido el.



NIVEL 11 — ORGANIC STORAGE

Cruza la puerta y a la izquierda verás **dos vagones de tren.** El primero parece cerrado, pero si te acercas verás que se levanta una compuerta 1 y deja al descubierto un arma y munición. No te vayas todavía. A la derecha hay varias cajas una encima de otra, y sobre ellas, munición. Para cogerla, espera a que se cierre la compuerta del primer vagón y luego salta sobre ella de tal manera que te eleve y quedes encima del techo del tren.











Sin bajarte de la compuerta, dirígete hacia la munición y cógela. Ahora ya puedes pillar los **Medkits** del segundo vagón y continuar por la puerta de la derecha. Saldrás a una zona bastante amplia llena de **Enforcers** a los que debes aniquilar desde lejos. Cuidado, porque tras las cajas de la izquierdahay un **Guardia emboscado** tras una caja de explosivos. Reviéntala antes de que te dé la sorpresa. Una vez limpia la habitación, puedes dedicarte a coger algunos suculentos regalitos. Ve hacia la puerta y antes de salir gira a la derecha. Colócate entre las cajas que tienes enfrente 2-1 y salta de unas a otras con cuidado hasta llegar al **Quake de daño cuádruple** 2-2. Desde ahí, sin caerte, salta para coger la Armor que hay sobre una caja. Ya puedes salir. Cuando avances, verás unas cajas enfrente, antes de que el camino gire a la derecha. Es muy fácil pasar de largo los **Stim Packs** que se ocultan detrás. Sigue adelante, coge la **Adrenalina** del nicho de la pared de la derecha y sube por el ascensor de la izquierda. Cuando estés arriba, mira abajo y salta a una **plataforma intermedia repleta de ítems** 3. Déjate caer al suelo, vuelve a subir por el ascensor, y entra por la primera puerta que veas.Cárgate al Gladiador 4 y continúa hasta otro ascensor. Sube corriendo, mata a los Artilleros y pulsa el botón 5. Si miras a la derecha verás una abertura en el suelo. Antes de tirarte, suelta unas granadas para despejar el camino. Al bajar, no dejes de disparar a lo que quede vivo: hay dos **Perros** que puede que no hayan caído. Tras ellos, una pared que antes estaba cerrada te ofrece sus mejores ítems 6.

Ahora regresa a la zona donde estaba el **primer ascensor** y entra por la **segunda puerta.** Elimina con el **Rocket Launcher** a la horda de enemigos (atráelos y mátalos desde la pasarela para que vengan de uno en uno) y entra en el almacén. Ve corriendo hacia la izquierda para evitar los disparos de los enemigos en los pisos superiores y busca en la parte central una caja pequeña por la que comenzar a subir 7. Antes de seguir, date la vuelta y revienta a los pesados que no dejan de disparar 8. De lo contrario no llegarás vivo al piso de arriba. Sigue subiendo y te encontrarás en el extremo izquierdo del piso superior. Desde ahí, salta hacia el lado opuesto 9 y conseguirás una **Super Armour** 10. Monta en el ascensor para salir del nivel.

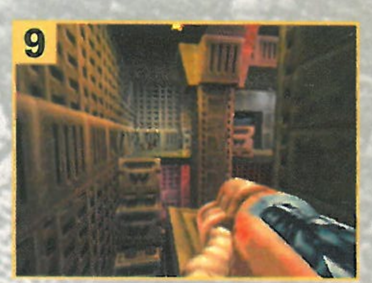






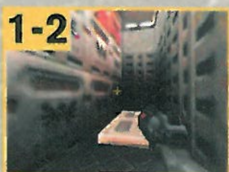














Tras salir del ascensor, limpia primero la zona de **Flyers y Enforcers** y después examina el entorno. Verás que hay tres grupos de cajas mirando desde donde apareces: uno está a la



derecha a tu lado, otro a la izquierda en la parte superior y otro a la derecha también arriba. Para coger la **Mega Health** que está sobre el segundo grupo, colócate junto al primer grupo de cajas y camina hacia la columna que hay justo enfrente. Verás un pequeño hueco entre ella y la pared. Si **miras hacia arriba** 1-1 encontrarás el **interruptor** que resuelve el misterio. Sal corriendo hacia donde está la Mega Health y verás como **se abre una compuerta tras las cajas** 1-2 y un ascensor te eleva al lugar adecuado.

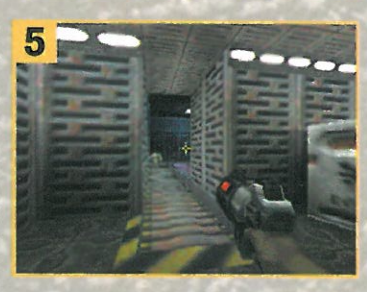
Desde ahí puedes saltar y coger la **Super Shotgun** 2. Para hacerte finalmente con la **Jacket Armor** del primer grupo de cajas (las que están junto al ascensor), colócate sobre las cajas de enfrente y salta hacia adelante 3. **¡Ya tienes la Armor!**

Sal de ahí, sigue por el pasillo y te encontrarás a una **Doncella de Hierro** con malas pulgas. Es bastante lenta, pero como te dispare con sus granadas te hará bastante "pupa". **Atácale con un arma rápida.** Date la vuelta y verás que has dejado atrás una **luz de neón de color azul.** Vuelve atrás y llegarás a tiempo de ver a un Enforcer bastante cobarde salir de su escondite 4 y dejar al descubierto más munición. No dudes en tomarla prestada.



Sigue adelante, monta en la **cinta transportadora** 5 y retrocede unos cuantos pasos para enfrentarte mejor a los **Flyers** que acudirán a tu encuentro. Prepara tu arma más potente para acabar con la Doncella de Hierro, el





Gladiator y los Enforcers, casi nada, que te atacarán nada más entrar a la nueva habitación. A la derecha hay una puerta, pero para abrirla es necesaria



la **Yellow Key.** Un poco más abajo hay un pasaje que te lleva al **Power Core,** tu primer objetivo 6. Déjate caer por la abertura opuesta y aparecerás sobre un ascensor que te elevará. Espera a que baje de nuevo y salta rápidamente, **Railgun en mano,** para cargarte al Enforcer. Pulsa el panel verde de la consola y monta en la siguiente cinta transportadora. Avanza corriendo sobre ella para evitar los disparos de los Flyers y llegarás a un almacén situado en un desnivel del suelo. **Coloca el Power Core en el nicho azul de la derecha** 7-1 y luego sube por el ascensor que está al lado. Salta sobre la plataforma móvil 7-2 para pasar al otro lado. **Coge la Yellow Key de entre los dos ordenadores** de la siguiente habitación 8, continúa hacia adelante y desbloquea la puerta que da a la zona de carga 9. Una vez en ella, gira

a la izquierda y sube en el ascensor. Llegarás hasta la puerta donde tienes que usar la **Yellow Key** 10.

Sigue hacia adelante y llegarás a una zona al aire libre. Admira los impresionantes gráficos, pero no pierdas de vista a la Dama de Hierro que aparece por la parte inferior para traerte de nuevo a este mundo. Cuando hayas limpiado la zona, baja por la rampa y entra por la puerta de la derecha 11. Encontrarás sendos interruptores verdes, uno a continuación del otro 12,



que activarán el formidable taladro láser. **¡Ya tienes una salida del nivel!** Pero antes de irte, vuelve a subir a la zona al aire libre y te darás cuenta de que la pared que estaba enfrente de la rampa ha desaparecido, dejando al descubierto nada menos que un bonito **Quake.** Cuando lo cojas, mira hacia arriba. **¿Ves ese cuadrado que hay en el techo?** Sospechoso, ¿no te parece? Pues dispárale 13 y obtendrás otro item más. Ya sólo tienes que bajar hasta el taladro láser y dejarte caer por el agujero 14 para dar por terminada esta fase tan jugosa.













NIVEL 13 — GEOTHERMAL STATION

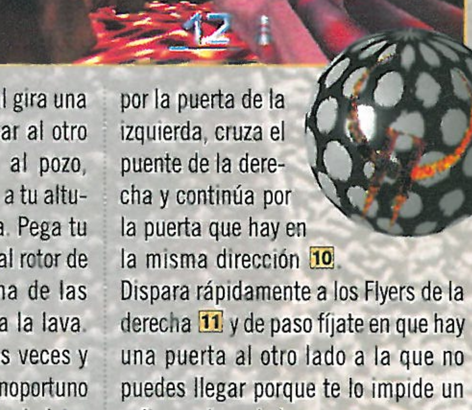
Avanza y sube en la plataforma, que comenzará a moverse de inmediato 1. Desde lejos, dispara a los **Flyers con cohetes** 2 para eliminarlos antes de saltar a tierra firme. Continúa por la derecha y busca un **Quake de daño cuádruple en la esquina oscura** que hay junto a la siguiente puerta 3. **Ya tienes el primer secreto del nivel.**

Utiliza tu super potencia de disparo para limpiar la siguiente habitación antes de bajar por las escaleras 4. Una vez abajo, pulsa el **botón verde** 5 y se activarán dos plataformas y una **enorme rueda** enfrente tuyo, además de un motor que hay sobre otra plataforma. De momento, salta de una plataforma a otra 6, de ahí a la rueda y entra por el único hueco que hay en la verja de arriba. A la derecha tienes otro botón verde que por supuesto debes pulsar 7. Ahora tienes que decidir si quieres coger una super Armor que hay encima de las plataformas por las que has llegado hasta aquí. Para llegar hasta ella, colócate mirando hacia la rueda y verás a la izquierda una plataforma con una columna que sube y baja accionada por un motor 8-1. Salta hacia ella y rápidamente salta de nuevo a dos pequeños escalones que sobresalen en la pared de enfrente 8-2 justo encima del primer botón verde que activaste. Si te retrasas en el salto, la columna te aplastará, así que si no lo ves muy claro no te arriesgues o tendrás que empezar el nivel otra vez. Nosotros te aconsejamos que **cojas la Armor** 8-3, ya que de otra manera te será difícil eliminar a todos los enemigos del nivel.

Ahora viene una de las partes más difíciles de todo el juego: sal por la puerta que está junto a la verja (o vuelve a subir por la escalera) y verás un **pozo de lava hirviente** dentro del cual gira una especie de **polea.** Para pasar al otro lado tienes que acercarte al pozo, esperar a que la polea llegue a tu altura 9-1 y colocarte sobre ella. Pega tu espalda lo más que puedas al rotor de la polea o te darás con una de las tuberías del pozo y caerás a la lava. Deja que gire unas cuantas veces y aprovecha para cargarte al inoportuno Enforcer que te disparará desde lejos 9-2 en un momento tan crucial como éste. Cuando el camino esté libre, calcula bien y salta al otro lado. Entra por la puerta de la izquierda, cruza el puente de la derecha y continúa por la puerta que hay en la misma dirección 10. Dispara rápidamente a los Flyers de la derecha 11 y de paso fíjate en que hay una puerta al otro lado a la que no puedes llegar porque te lo impide un peligroso lago de lava.

Continúa avanzando hacia adelante y verás un **interruptor verde**. Aún no puedes activarlo, así que sigue dando la vuelta alrededor del lago y llegarás a otro interruptor verde que sí que tienes que activar 12. Retrocede, activa el interruptor que dejaste antes atrás y aparecerá un **puente** justo enfrente de la puerta que no podías alcanzar 13. La maniobra desde luego tiene su aquél. Pero ya está, crúzalo y habrás terminado el nivel.

1

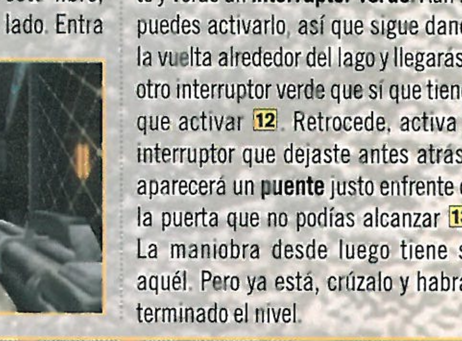

2


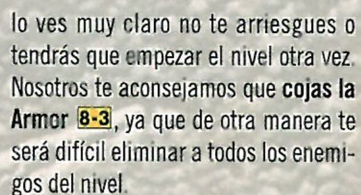
3

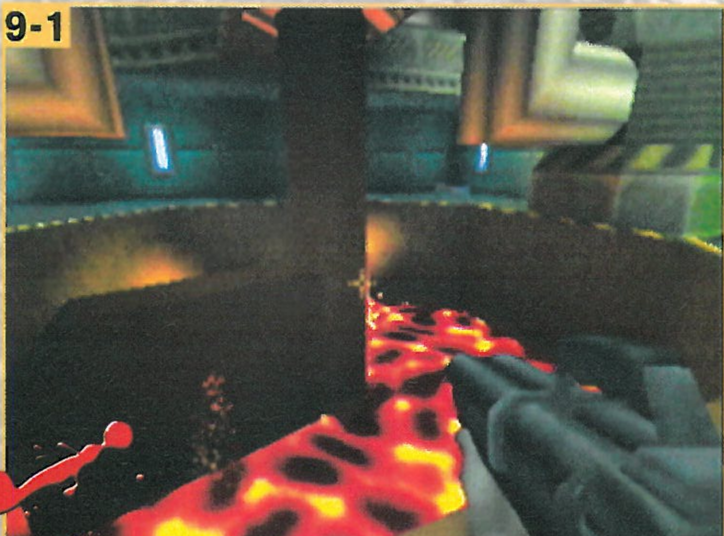

4


5


6


7


8-1 8-2 8-3



9-1


9-2


10


11


12 13



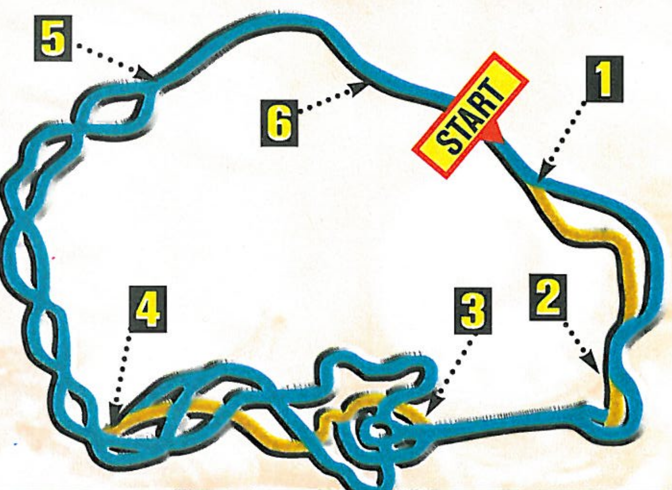

La entrega final de la guía «Star Wars Racer» te va a llevar de cabeza al triunfo. Tendrás que trabajar duro para superar estos cuatro circuitos. Trazados exigentes como no hayas visto nunca, sin una sola zona donde relajarse, y llevando al límite las dificultades de los recorridos anteriores.

4ª PARTE

TORNEO INVITATIONAL

Último torneo del juego al que sólo podrás acceder si has conseguido clasificarte el primero en todos los circuitos de los anteriores tres torneos.

1 Ando Prime Centrum



Ando Prime Centrum es el cuarto circuito ubicado en este **gélido planeta.** Si esperas un "refrito" de los tres circuitos anteriores, te equivocas; **todo el recorrido es desconocido.**

NUEVA NAVE



Slide Paramita pilota un pod extremadamente pequeño, que destaca por su nivel de refrigeración y reparaciones.



1 Tras la recta de salida, el camino se divide en **dos rutas.** La de la izquierda te llevará por la nieve trazando una curva más larga que la del otro. **Sigue por la derecha.**



2 Al llegar a la **caverna helada,** toma la **ruta de la derecha** y continúa **atravesando el hielo** para terminar en la ruta de la izquierda.



3 Cuando **entres en la plaza,** disminuye la velocidad y **sube por la rampa de la derecha** para tomar el pasaje superior, que es más corto.



4 El tramo que tienes delante está salpicado de **bifurcaciones.** No importa qué ruta tomes, pero trata de **mantenerte a la derecha.**



5 Saliendo del tramo anterior nos encontramos con esta **bajada** recta (¡qué respiro!) que permite **activar el turbo** sin problemas.



6 La rampa termina en un **saltito** de los que tanto nos gustan. **Aterriza en el camino,** porque si caes en la nieve tu velocidad disminuirá.

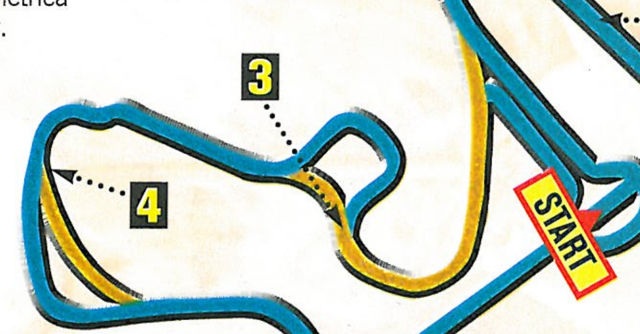
Abyss

2

Visita final a **Ord Ibanna** y trazado desesperante en el que tenemos que combinar velocidad y una precisión milimétrica en la conducción. **Potencia agarre y viraje** para triunfar.



Frena cuanto quieras, párate en seco si es necesario, vuélvete loco intentando nivelar tu pod, pero **no caigas a la ruta inferior.** Mantenerte arriba para tomar el atajo es lo único que puede mantenerte como líder de la carrera.





Las **banderas amarillas y negras** indican situación de peligro. En este caso se trata de que la **carretera se corta,** pero lo superarás fácilmente pulsando atrás en el stick cuando llegue el momento del salto.



Llegando a la **plataforma circular** que obliga a dar toda la vuelta por la derecha, habrás observado cierta estructura que impide el paso por el lado contrario. Un **estrecho pasaje** en ella nos permite acortar el camino.



De nuevo es necesario que nos hayamos mantenido en la ruta superior durante el segundo tramo de este tipo. Al conducir **sobre el techo del túnel,** veremos **dos banderines a nuestra izquierda.** Salta entre ellos para encontrar **otro atajo.**

NUEVA NAVE

Bozzie Baranta es el favorito del circuito y, por ello, el corredor que se incorpora. Su nave está bastante compensada, aunque deberían mirarle los frenos.

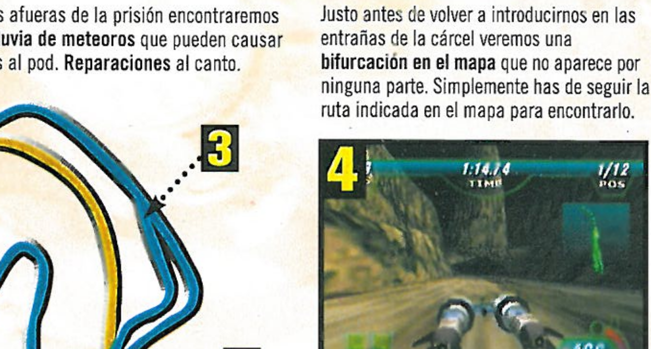
The Gauntlet

3

Despedida también para **Oovo IV** y su prisión de alta seguridad. Atravesaremos los ya familiares tubos anti-gravedad y estrechos pasajes, e incluso podremos salir a tomar el vacío un poquito al árido exterior de la penitenciaría. Una buena idea puede ser **potenciar la velocidad punta y la refrigeración,** porque encontraremos largas rectas.



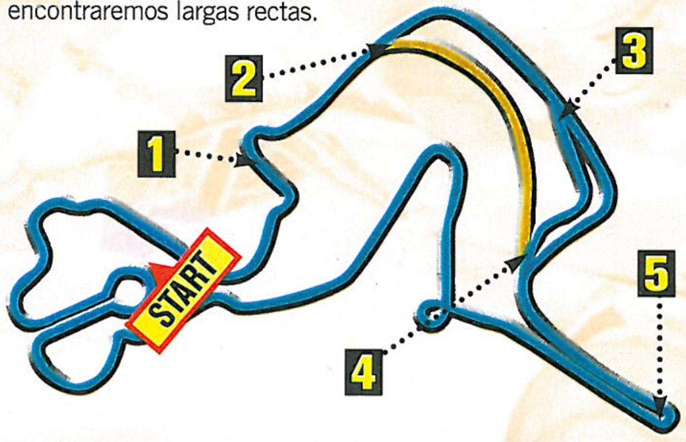
En las afueras de la prisión encontraremos una **lluvia de meteoros** que pueden causar daños al pod. **Reparaciones** al canto.



Justo antes de volver a introducirnos en las entrañas de la cárcel veremos una **bifurcación en el mapa** que no aparece por ninguna parte. Simplemente has de seguir la ruta indicada en el mapa para encontrarlo.



Si optas por la **ruta normal** y vuelves a entrar, llegarás a una zona que nos pondrá a dudar de nuevo. Sube la rampa a toda velocidad y pulsa atrás en el stick para no caer en el saltito: llegarás a **otro atajo.**



En el cañón rocoso volverás a enfrentarte a varias bifurcaciones. De los **tres caminos** disponibles, debes tomar las dos veces **el central,** que se introduce en el subsuelo, ya que **no hay rocas** que dañen tu pod.



Esta curva de aquí es importante, ya que, si no la tomas bien, puedes acabar como tortilla de pod con guarnición de piloto, o **caerte a la ruta inferior,** nada recomendable por sus estrecheces.

4 Inferno



Para que la élite del mundo del podracer te invite al **circuito que cierra el juego,** debes haber ganado todas las carreras de los torneos anteriores. Un sitio muy acogedor.



Corta gran parte de la curva tomando el **puente que cruza la lava,** a la izquierda.



Toma la **ruta de la izquierda** para coger aire y, de paso, acortar el camino.



Según vayas aproximándote a la **roca en forma de pirámide** hacia la mitad del trazado, prepárate para **virar a la izquierda.** De esta manera vamos recortando las curvas y ganando tiempo.



Cuando el trazado se divida en un camino ascendente y otro que baja, toma este último. **Si te pasas el túnel** siempre puedes **seguir recto hacia la izquierda** y volver a la ruta sobre la lava.



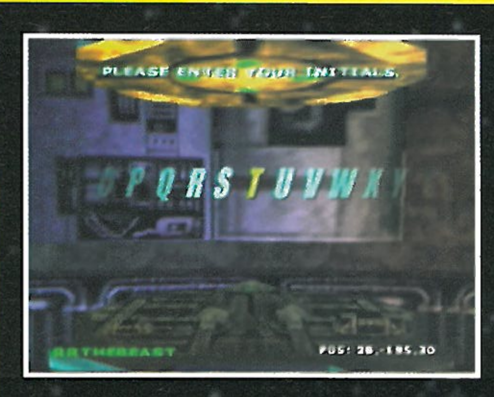
En la tercera bifurcación de este tipo, puedes pasar de carreteras y coger el **camino rápido,** es decir saltando a la lava (aparentemente) para caer luego en la rampa. No es necesario girar.

NUEVA NAVE



Los cuatro motores del pod de Ben Quadinaros le dan un aire importante . Ni que decir tiene que la velocidad punta es su fuerte.

TODOS LOS TRUCOS DE RACER







Para activar los trucos que te proporcionamos, debes comenzar una nueva partida y meter los códigos de la siguiente forma: mientras mantienes presionado el botón Z, introduce cada letra pulsando L (incluso cuando marques END). Lo que vayas escribiendo debería aparecer en la parte inferior de la pantalla.

•Jugar como Jinn Reeso
Después de desbloquear a Mars Guo, introduce RRJINNRE de la manera que te indicamos. El mensaje OK aparecerá en pantalla. Empieza a jugar y podrás acceder a este corredor oculto.
-Jimmy: ¡Bárbaro!

•Jugar como Cy Yunga
Consigue a Bullseye Navior, introduce RRCYYUN y otro corredor oculto más para nuestro mando.
-Jimmy: ¡Magnífico!

•Menú de trucos
La palabra adecuada esta vez es RRDEBUG. A continuación, comienza una carrera, pausa el juego y pulsa Izquierda, Abajo, Derecha, y Arriba.
-Jimmy: Éste no sirve para nada.
-Nintendo Acción: ¡Espérate un poquito, hombre!

•Invencibilidad
Introduce RRJABBA y accede al menú de trucos para poder activar la invencibilidad (recuerda que las caídas al vacío y similares siguen valiendo).
-Jimmy: ¡Ahora, ahora! ¡Bestial!

•CIrcuitos en espejo
Introduce RRTHEBEAST, accede al menú de trucos, y activa el modo mirror. Solo funcionará en el circuito en el que estés corriendo en ese momento. Para que puedas hacerlo en el resto, tendrás que ganar en todos los circuitos del cartucho.
-Jimmy: ¡Maravilloso!

•Control doble
La clave es en esta ocasión RRDUAL. Cuando comiences la carrera, dirigirás cada motor de tu pod con los mandos primero y tercero.
-Jimmy: ¡Injugable!
-N.A.:¡Torpe!

•Salida rápida
Para este truco no necesitas ninguna palabreja rara, tan sólo tienes que acelerar en el momento en que el número uno vaya a desaparecer de la pantalla en la parrilla de salida.
-Jimmy: ¡Gooooooo!!

•Todos los trucos
Atención a la palabra, RRTANGENTABACUS. Una vez introducida, accede al menú de trucos y como por arte de magia, todos estarán disponibles.
-Jimmy: ¡In...trínseco!
-N.A.: Tenía que ocurrir.

Nintendo

NINTENDO 64 - GAME BOY - GAME BOY COLOR



www.centromail.es



NINTENDO 64 — 14.990



NINTENDO 64 MARIO PAK SOCCER — 25.990

NINTENDO 64 MARIO PAK — 19.900



GAME BOY COLOR — 12.490
PURPLE / CLEAR PURPLE / BERRY RED / TEAL / YELLOW / LIME GREEN



GAME BOY POCKET — 7.990
AMARILLO / AZUL / NEGRO / ROJO / ROSA / TRANSPARENTE / VERDE




- C. PAD LOGIC 3 THUNDER PAD — 2.990
- MEMORY CARD LOGIC 3 256 KB (GRIS / AMARILLO / AZUL / ROJO) — 990



- MEMORY EXPANSION PAK — 4.990



- VOLANTE THRUSTMASTER FORMULA RACE PRO — 10.990
- GAME BOY CÁMARA — 7.990



- GAME BOY PRINTER — 9.490
- MALETÍN DELUXE CASE LOGIC 3 GB POCKET — 1.990

Nintendo 64



- ALL STAR TENNIS '99 — 9.490
- CARMAGEDDON 64 — 8.490
- CASTLEVANIA — 11.490




- COMMAND & CONQUER — 9.490
- DOOM 64 — 3.990
- DUKE NUKEM ZERO HOUR — 8.490



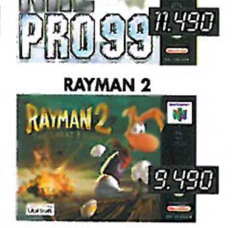

- F-1 WORLD GRAND PRIX — 5.990
- F-1 WORLD GRAND PRIX II — 9.490
- FIFA '99 — 9.490




- GOLDEN EYE 007 — 5.990
- HYBRID HEAVEN — 11.490
- JET FORCE GEMINI — 9.490




- MAGICAL TETRIS CHALLENGE — 9.490
- MARIO GOLF — 9.490
- MARIO KART 64 — 5.990

- MONACO G.P. RACING SIM. 2 — 9.490
- NBA PRO '99 — 11.490
- NHL PRO '99 — 11.490



- QUAKE 64 — 3.990
- QUAKE II — 9.490
- RAYMAN 2 — 9.490



- RE-VOLT — 9.490
- RUGRATS: TREASURE HUNT — 10.490
- SHADOWMAN — 10.490



- STAR WARS: EP. 1-RACER — 9.490
- THE LEGEND OF ZELDA — 8.990
- TONIC TROUBLE — 9.490

Game Boy Color




- A BUG'S LIFE — 5.990
- ALL STAR TENNIS '99 — 5.990
- ASTERIX Y OBELIX — 5.490
- CARMAGEDDON — 5.990
- CHASE HQ — 5.490
- CONKER'S POCKET TALES — 5.990



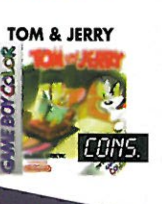

- DUKE NUKEM — 5.990
- F-1 WORLD GRAND PRIX — 5.990
- HORMIGAZ — 5.990




- INTER. SUPERSTAR SOCCER '99 — 5.890
- LOONEY TUNES — 5.990
- NBA PRO '99 — 5.890




- R-TYPE DX — 5.990
- SPY vs. SPY — 5.490
- SUPER MARIO BROS. DELUXE — 5.990

- TARZÁN — 5.990
- THE LEGEND OF ZELDA DX — 5.990
- TOM & JERRY — CONS.

¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.



Ven a conocernos

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆ 981 143 111
● Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆ 981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆ 945 137 824
ALICANTE
Alicante
● • C/ Padre Mariana, 24 ✆ 965 143 998
● • C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n ✆ 965 246 951
● Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆ 966 813 100
● Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆ 965 467 959
● Elda Av. J. Martínez González, 16-18b ✆ 965 397 997
ALMERÍA
● Almería Av. de La Estación, 28 ✆ 950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
● • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆ 971 720 071
● • C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆ 971 405 573
BARCELONA
Barcelona
● • C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆ 934 860 064
● • C/ Pau Claris, 97 ✆ 934 126 310
● • C/ Sants, 17 ✆ 932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆ 934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆ 934 656 876
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆ 938 721 094
● Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆ 937 960 716
● Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆ 937 136 116
BURGOS
● Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ✆ 947 222 717
CÁDIZ
● Jerez C/ Marimanta, 10 ✆ 956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆ 964 340 053
CÓRDOBA
● Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆ 957 498 360
GIRONA
● Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆ 972 224 729
● Figueres C/ Morería, 10 ✆ 972 675 256
● Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆ 972 601 665
GRANADA
● Granada C/ Recogidas, 39 ✆ 958 266 954
GUIPUZCOA
● San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆ 943 445 660
● Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆ 943 635 293
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆ 974 230 404
JAÉN
● Jaén Pasaje Maza, 7 ✆ 953 258 210
LA RIOJA
● Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆ 941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
● • Pº de Chil, 309 ✆ 928 265 040
● • C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆ 928 418 218
LEÓN
● Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆ 987 429 430
MADRID
Madrid
● • C/ Preciados, 34 ✆ 917 011 480
● • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆ 915 278 225
● • C.C La Vaguada. Local T-038. ✆ 913 782 222
● • C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆ 917 758 882
● • C/ Montera, 32 2º ✆ 915 224 979
● Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆ 918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 ✆ 916 520 387
● Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆ 916 436 220
● Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆ 916 813 538
● Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆ 916 374 703
● Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆ 916 171 115
● Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆ 917 990 165
● Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆ 916 562 411
MÁLAGA
● Málaga C/ Almansa, 14 ✆ 952 615 292
● Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆ 952 463 800
MURCIA
● Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆ 968 294 704
NAVARRA
● Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆ 948 271 806
PONTEVEDRA
● Vigo C/ Elduayen, 8 ✆ 986 432 682
SALAMANCA
● Salamanca C/ Toro, 84 ✆ 923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
● Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆ 922 293 083
SEGOVIA
● Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆ 921 463 462
SEVILLA
Sevilla
● • C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆ 954 675 223
● • C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆ 954 915 604
TARRAGONA
● Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆ 977 252 945 NUEVO CENTRO
VALENCIA
Valencia
● • C/ Pintor Benedito, 5 ✆ 963 804 237
● • C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆ 963 339 619
Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆ 962 950 951
VALLADOLID
● Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆ 983 221 828
VIZCAYA
● Bilbao Pza. Arriquíbar, 4 ✆ 944 103 473
● Las Arenas C/ del Club, 1 ✆ 944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
● • C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
● • C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

pedidos por teléfono
902·17·18·19

pedidos por internet
www.centromail.es

● TIENDAS CON SERVICIO DE CAMBIO Y ALQUILER

Todos nuestros precios llevan el I.V.A. incluido

SHADOWMAN

2ª PARTE

Empieza a hacerse la luz en el mundo de las tinieblas. No sólo porque vuestra guía favorita avanza por niveles más avanzados, sino también porque Mike tendrá que salir al Mundo de los Vivos para encargarse de los primeros "serial killers". Si queréis saber todos los detalles...

NIVEL 4

ENTRADA AL ASILO

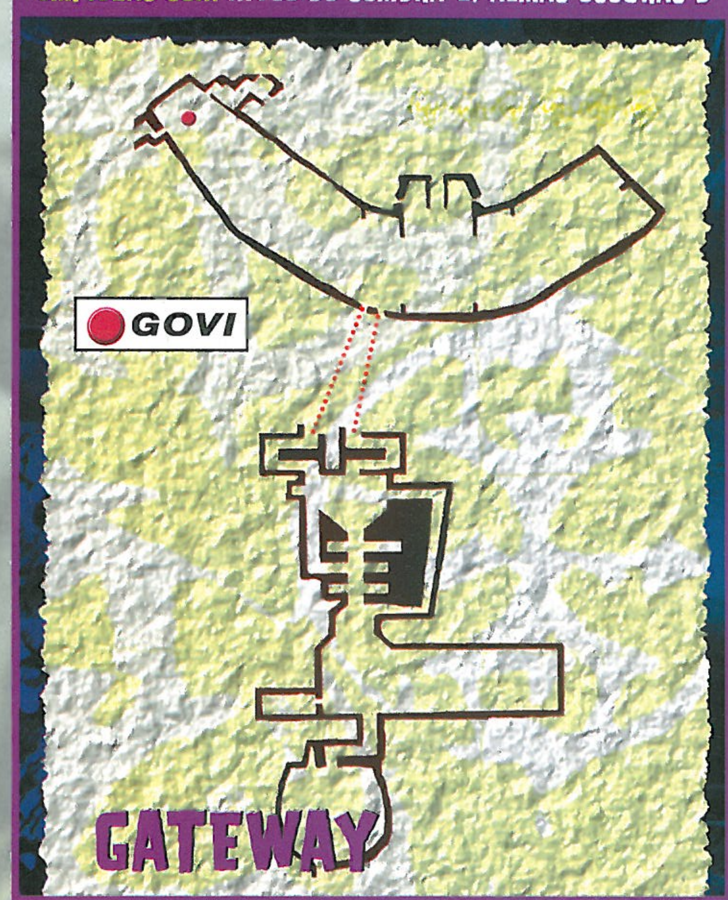
Empieza por **usar el oso e ir a ver a Nettie,** que te contará algo más sobre la misión. Después, ve a ver a Jaunty, que también tiene noticias para ti. Vuelve por las puertas de la Zona Muerta y llega hasta el puente desde el que se veía la **Puerta Ataúd** que no pudiste abrir antes. Salta del puente y ábrela. Entra y aparecerás cerca de un gran foso circular. Verás dos Puertas Ataúd que no podrás abrir, así que ve hacia el túnel gordo que está más allá y crúzalo. Después de la secuencia introductoria del Asilo, te verás saliendo del túnel. Salta hacia la tubería que está justo enfrente y **entra en el Asilo.** Sigue todo hacia delante e intenta que las puertas no te aplasten. Rápidamente, verás un patio gigantesco. Después de una excitante caída en lo que parece el patio de una cárcel, podrás observar, de sólo un vistazo, que estás en uno de los lugares más grandes del juego. **A la izquierda verás una plataforma suspendida en el aire con un Govi.** Demasiado alto. A la derecha no hay nada importante, así que sigue de frente. Verás que, una vez saltados todos los muros, y enfrente de la puerta, resulta que está cerrada. Y con la especie de cerradura que hay a la izquierda de la puerta tampoco puedes hacer nada de momento. Así pues, date la vuelta y fíjate en una **gran tubería que va de izquierda a derecha.** Hacia la izquierda no llegarás a ningún sitio con salida, así que sigue la tubería hacia la derecha. Evita las llamaradas que salen de ella, y alcanza una sala con plataformas móviles (algunas están conectadas con interruptores). Verás un **Cadeaux arriba del todo.** Ahora puedes ir a ver a Nettie o Jaunty mediante el oso, pues ambos tienen nuevos mensajes para ti. Tú decides si merece la pena irse ya; de todas formas, siempre puedes dejar la visita para cuando estés algo bajo de energía, pues aparecerás en el puente de entrada del Asilo. Si no te sientes con ganas de charlar, salta a la plataforma móvil y espera a bajar cuando esté al otro lado de la habitación, donde otras dos plataformas descansan sobre la lava. Salta sobre ellas








EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-2/ALMAS OSCURAS-3







ENTRADA AL ASILO

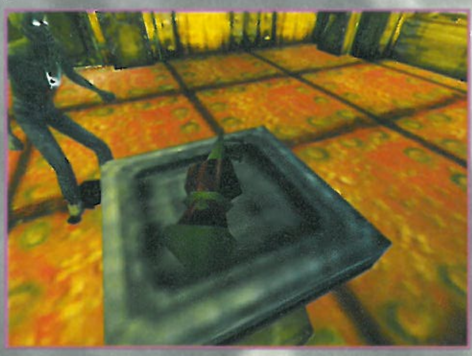


y encarámate a la tubería. Avanza por el hueco que hay en la pared (parecía que no, pero lo hay, seguro). Al otro lado del muro hay unas plataformas móviles y también muchas posibilidades de caer a la lava.

Los barriles de la tubería contienen dos Cadeaux. Para conseguirlos, salta sobre la plataforma móvil más cercana, y espera a que baje para saltar a la tubería. Coge los Cadeaux, y



salta de nuevo a la plataforma móvil, ésta vez a la de la izquierda. Cuando llegue abajo, salta a la tubería, esquiva las lenguas de fuego y agárrate a la entrada, en el muro de la izquierda. Sigue el túnel, esquiva las puertas y los motores. Ahora hay **dos salidas a elegir.** El camino de la izquierda no tiene salida, y a la derecha hay una pequeña caída a una habitación en la que puedes observar un **zombie de la Zona Muerta.** Tírate, machaca, y sal. Coge los ítems que te hagan falta y entra en la puerta de la izquierda, donde conocerás a tu **primer señor con ganchos en las manos. La combinación de armas de Baton y ShadowGun** da un buen resultado con ellos, sin olvidar que debes dar vueltas alrededor. A la izquierda de la puerta por la que has entrado, están esperando otros dos señores de éstos. Cárgatelos si quieres, coge los ítems y sal de nuevo, torciendo hasta el hall de la izquierda. Aquí esperan muchos enemigos, y también puertas a otras habitaciones. Limpia la zona y recoge lo que te haga falta (energía, poder vudú...), entrando en cada una de las habitaciones. En una puerta, una vez dentro de una de las habitaciones, encontrarás el mismo mecanismo que en la entrada del Asilo no pudiste activar. Ahora tampoco es posible, así que sigue a lo tuyo. En este momento hay varios caminos por los que ir, así que, presta atención. **La primera entrada que verás es una enorme puerta,** que parece estar cerrada por la **lucecita naranja** que ostenta. Sigue adelante y distráete con un par de Brutals (recuerda que, en espacios tan cerrados, a veces es mejor



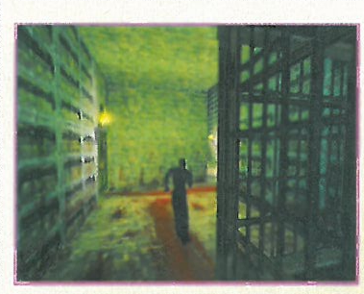
retroceder con el salto hacia atrás). Continúa hasta el final del pasillo, donde puedes ir a izquierda o derecha. A la izquierda hay un túnel que sube y hace muchos recodos. Ya subiremos. Ve primero a la derecha, metiéndote hasta el final de la habitación. Dentro hay un **Brutal armado. Si te cuesta cargártelo, un poco de Asson** terminará rápidamente con él. **Coge el Alma Oscura (ya debe ser la sexta).** Sal y vuelve al túnel que subía, por el que no nos metimos antes. Cárgate a los que irás encontrando, e intenta entrar en cada recodo de frente, es decir, utiliza el paso lateral, y llega con la ShadowGun cargada (con el gatillo apretado hace rato). Al fondo hay una



habitación con unos cuantos ítems que te serán de provecho. Al final del pasillo hay dos puertas que en realidad están conectadas. La más lejana lleva a un profundo pozo, mientras que la más cercana te llevará por un pasillo con puertas de las que aplastan, que termina en una de las primeras habitaciones de la fase. Naturalmente, entra por la más lejana, la que lleva a la caída, y tírate. Rompe los barriles y recoge los ítems. Da media vuelta y sigue por el túnel. Desde aquí, aprovecha tu posición para cargarte desde lejos al Brutal que ves dando vueltas por abajo. **Tírate y recoge la Llave del Ingeniero.** Ahora puedes activar todos los mecanismos a los que antes sólo podías mirar y maldecir. Ten cuidado con el francotirador de fuera, porque te disparará. Tú no puedes cargártelo fácilmente, así que no pierdas tiempo, y equípate la Llave del Ingeniero. Utilízala en el mecanismo y vuelve al pasillo, donde puedes dar uso a la llave para abrir otras puertas. **La puerta de la luz naranja cambiará por una luz verde.** Entra y estarás en la misma sala que el francotirador. Despacha a los tres francotiradores



(hay más de los que se veían) y **recoge el Govi (el séptimo). Ahora tienes un nivel de Sombra 3, enhorabuena.** Olvídate de momento de la cabina de







teleférico (bonita, ¿eh?) y continúa por el pasillo adyacente, eliminando todos los enemigos que salgan en tu avance. **Al final del pasillo, ve a la derecha y consigue otro Govi,** que espera al fondo de la sala. Finalmente, entrarás en un lugar grande y cerrado que tiene un mecanismo cerca de la puerta. Usa la llave, abre la puerta y te verás de nuevo al principio del nivel. Vuelve a la cabina del teleférico y activa los mandos. Ya está. Te encuentras viajando hacia el siguiente nivel.

PASOS RÁPIDOS

- *Entrar al Asilo y coger un Alma Oscura.*
- *Coger la LLave del Ingeniero.*
- *Coger un Alma Oscura y subir al Nivel de Sombra 3.*
- *Coger otro Alma Oscura.*
- *Usar la cabina hacia la Catedral del Dolor.*
- *Nivel de Sombra 3.*
- *Total de Almas Oscuras = 8.*

NIVEL 5

CATEDRAL DEL DOLOR

En cuanto aterrizas en este paraje, te da la bienvenida un cambio en la arquitectura del escenario, que muestra decoración gótica/industrial tan de moda últimamente. Pero no es tiempo para críticas de arte, porque enseguida verás a dos francotiradores intentando fastidiarte el día en el preciso momento en que la puerta



corredera **se abre, descubriendo tres entradas:** una justo delante, otra a la izquierda y otra a la derecha. Ve por la de la izquierda y ábrete paso hasta la **zona de la lava.** A la derecha hay algunos barriles, por si necesitas Power-Ups. Cruzando la jaula, hay un **Govi;** salta a través del canal y recoge

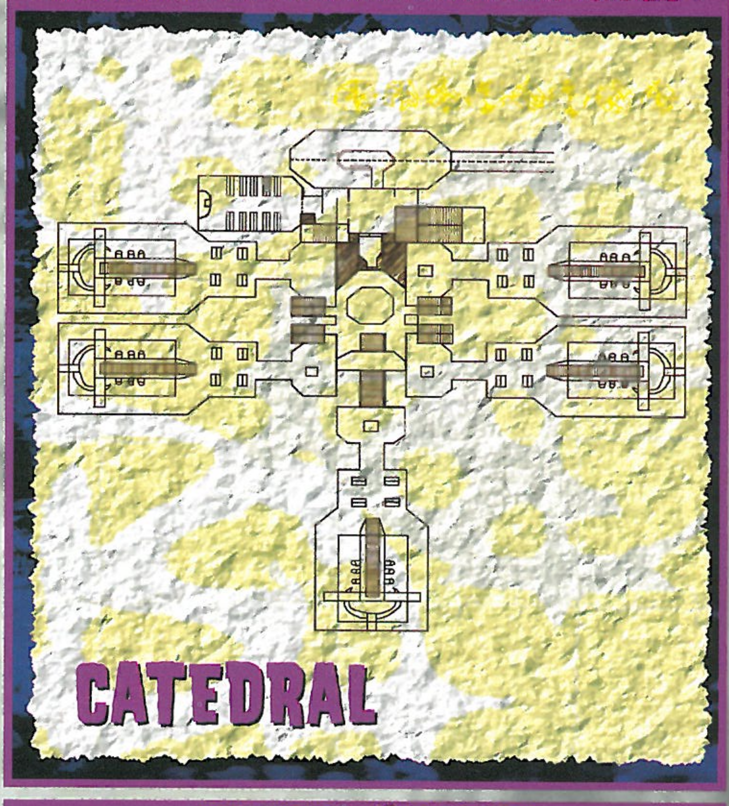




el **Alma Oscura**. A la izquierda de donde viniste hay una habitación con algunos Brutals y barriles. Retrocede a la sala del principio, la de los tres caminos, y toma ahora el del centro. La próxima habitación incluye foso y dos tiradores que te tienen en su punto de mira. Dales cera a los bichos y asegura la zona. Entonces mira alrededor cuidadosamente, examinando el panorama. **Encontrarás una serie de puertas, cada una con el rostro del asesino en serie** que debes encontrar y destruir. Toma aire, has entrado en la Catedral del Dolor.

El problema para enfrentarse a los asesinos en este momento es que debes salir a la Zona Viva (Liveside), donde tus poderes de ShadowMan no funcionan y además no eres inmortal. Aunque al menos sí puedes saborear qué se siente al ver a estos asesinos, porque hay **dos de esas puertas activas, las que llevan a Milton T. Pike y a Marco Cruz.**

EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-2/ALMAS OSCURAS-7



PASOS RÁPIDOS

- *Ir al nivel más bajo, recoger un Alma Oscura, atravesar el Liveside para encontrar a Milton T. Pike o Marco Cruz en la cárcel de Texas.*
- *Nivel de Sombra 3.*
- *Total de Almas Oscuras = 9 (máximo).*

NIVEL 6

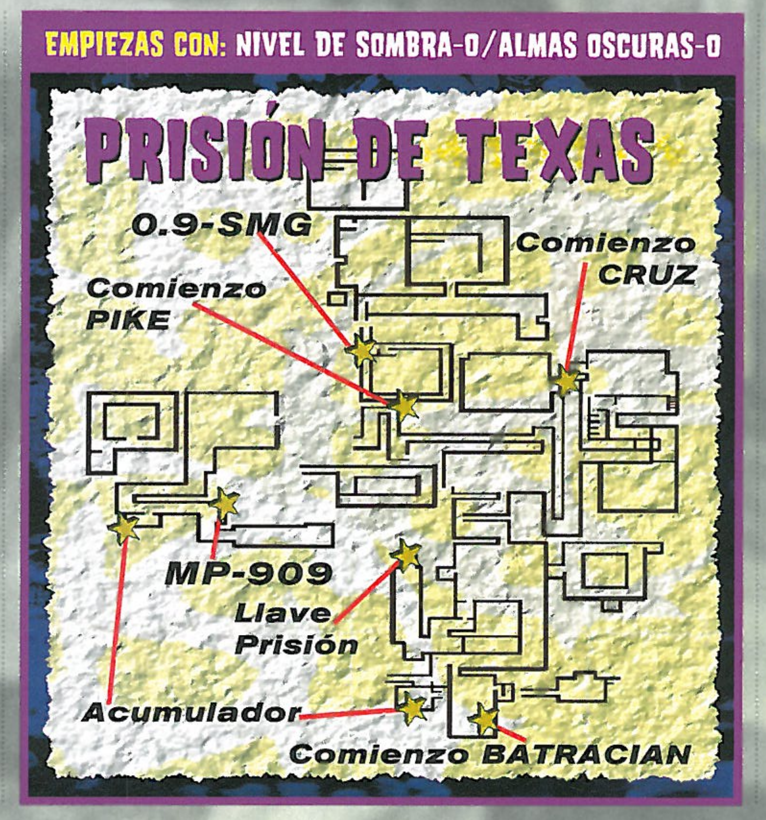
PRISIÓN DE TEXAS

Cuando traspases la **entrada de más arriba a la derecha** en Catedral del Dolor, estarás entrando en el terreno de Marco Cruz y Milton Pike. **Marco,** un discotequero maníaco y carrozón, **tiene un gatillo muy nervioso** que te borrará del mapa si no





EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-0/ALMAS OSCURAS-0





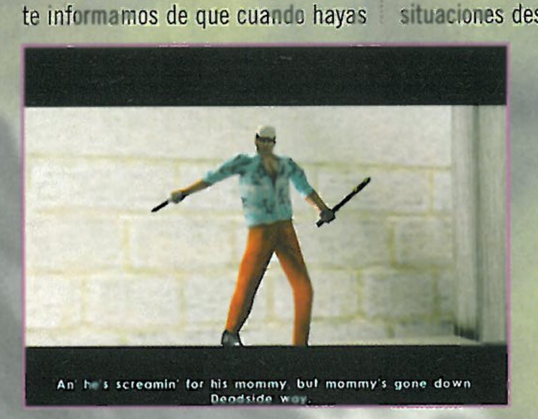
eres rápido con los pies. **Milton, en cambio, es un ex-marine** que tiene fuerza y aguante suficiente para ganar en un tiroteo. Ambos se cubrirán para intentar hacerte polvo sin recibir daño, así que **tu mejor opción es usar los objetos del entorno para esconderte** y tener algo de ventaja. Hay muchas cajas repartidas por todo el complejo carcelario, por eso lo más correcto será buscar una bien situada y subirse encima para disparar desde arriba a estos indeseables. **Si estás sobre una caja adecuada, les será muy difícil darte con sus disparos.** Así que no dudes en buscar la mejor opción.



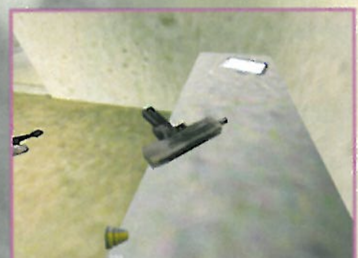
PRISIÓN DE TEXAS

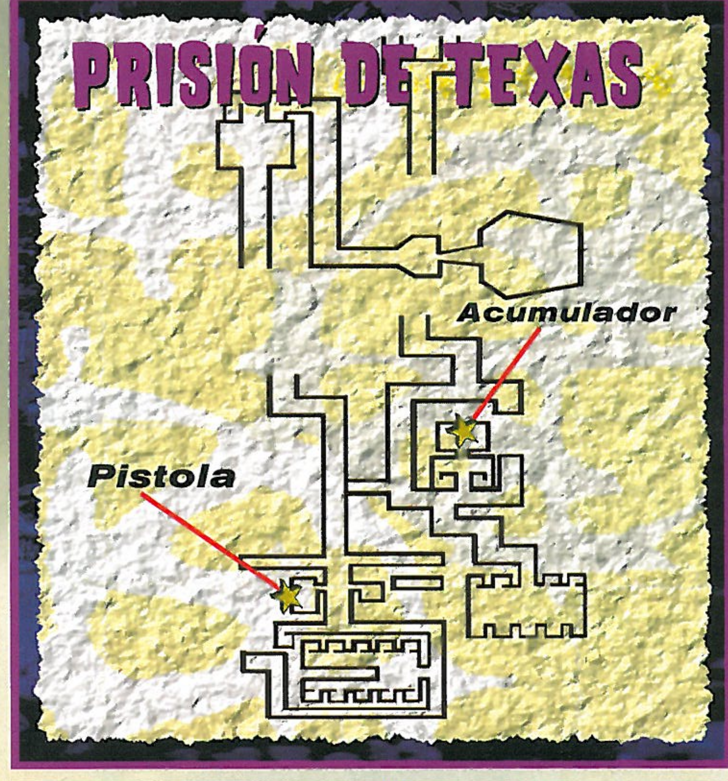
De vez en cuando verás su **"imagen verdadera"** (se vuelven como verdes y... ¡puaj!) si los pones perdidos a balazos, pero, hasta que no vuelvas a esta fase como ShadowMan (recordamos al sufrido lector que ahora estás como Mike) no podrás abatirlos, **y para ello debes conseguir "L'Eclipser".** Tendrás que dejar la fase, pero antes te informamos de que cuando hayas terminado con Milton, deberás **explorar el área para conseguir uno de los "Acumuladores" y la metralleta MP-909, objetos imprescindibles.**

En la fase de Marco, cuando hayas conseguido dejarlo seco, ve por la **cornisa de la tapia exterior y busca una puerta.** Encontrarás el **0.9-SMG,** un arma pequeña que vendrá bien en situaciones desesperadas. Teletranspórtate a Catedral del Dolor y, una vez que hayas escuchado el delirio de Marco, o los "jocosos chistes" de Milton, utiliza el oso para ir a visitar a la informativa Nettie. Tiene uno de esos mensajes que tanto te gustan. Sácale partido, chaval.









PASOS RÁPIDOS

- *Hablar y empezar a luchar con Milton o Marcos.*
- *Usar el oso para ir a ver a Nettie.*
- *Nivel de Sombra 3.*
- *Total de Almas Oscuras = 9.*

NIVEL 7 OBTENIENDO LA LUNE

EMPIEZAS CON: NIVEL DE SOMBRA-3/ALMAS OSCURAS-7

Una vez en Bayou Paradise, **Nettie te hablará de L'Eclipser,** un objeto vudú separado en tres partes, que unidas tornarán el día en noche. Esto quiere decir que **la Zona Viva se transformaría en Zona Muerta,** apta para los poderes y la sabiduría de ShadowMan. **Y ShadowMan sí que puede acabar con Milton y Marcos.** Si no sabes por dónde empezar a buscar, **visita a Jaunty, en Marrow Gates.** Te dirá que **L'Eclipser está en los Caminos de la Sombra.** Utiliza el oso para ir a la **Cámara de la Profecía y entra por la Puerta Ataúd de nivel de Sombra 2** que abriste hace tiempo, y sigue a través del laberinto que lleva a un área con un gran foso y dos Puertas Ataúd de nivel 3. Abre primero la puerta de arriba y encuentra **La Lune, la empuñadura de L'Eclipser.** Abre ahora la Puerta Ataúd de abajo. Encontrarás una **gran espiral descendente,** que termina con una puerta. Una vez dentro, verás **dos Puertas Ataúd, una de nivel 4 y otra ¡de nivel 7!** Como poco puedes hacer ahí, dirígete a la izquierda, hacia la entrada y cruza la cornisa. Saldrás a un nuevo pasaje de los Caminos de la Sombra y entrarás en una nueva fase. Pero esto ya forma parte del futuro. Sentimos dejarte así, pero no me dan páginas (fdo. Mike).





PASOS RÁPIDOS

- *Visitar a Nattie e informarte sobre L'Eclipser.*
- *Visitar Marrow Gates para ver y escuchar a Jaunty.*
- *Abrir una Puerta Ataúd de nivel 3 y conseguir la primera pieza de L'Eclipser: La Lune.*
- *Abrir otra Puerta Ataúd de nivel 3 que lleva al Templo del Fuego.*
- *Nivel de Sombra 3.*
- *Total de Almas Oscuras = 9.*

Todos los trucos del mundo...



Noviembre 98

Regalo Guía de 32 páginas de F-1 World Grand Prix

NA 72

Guías: •Forsaken •Mission: Impossible •Cruis'n World




Diciembre 98

Regalo Calendario 1999 con imágenes de Zelda

NA 73

Guías: •Forsaken •Mission: Impossible •Turok 2



Enero 99

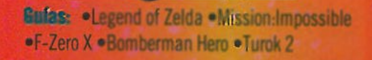
Regalo Videos con los lanzamientos de N64 para 1999

NA 74

Guías: •Legend of Zelda •Turok 2 •Mission: Impossible •Bomberman Hero

Febrero 99

Regalo Adhesivo de Zelda para tu consola



NA 75

Guías: •Legend of Zelda •Mission: Impossible •F-Zero X •Bomberman Hero •Turok 2



Marzo 99

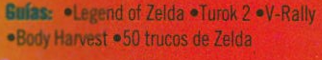
Regalo CD banda sonora original de Zelda

NA 76

Guías: •Legend of Zelda •F-Zero X •Turok 2 •V-Rally 99

Abril 99

Regalo Guía de 32 páginas Rogue Squadron



NA 77

Guías: •Legend of Zelda •Turok 2 •V-Rally •Body Harvest •50 trucos de Zelda



Mayo 99

Regalo Suplemento de 36 páginas Game Boy Color

NA 78

Guías: •Castlevania 64 •Legend of Zelda DX •50 trucos de Zelda N64 •Body Harvest



Junio 99

Regalo 10 adhesivos para tu CONTROLLER PAK

NA 79

Guías: •Turok 2 •Legend of Zelda DX •Body Harvest •Beetle Adv. •Castlevania 64



Julio 99

Regalo Funda para tu Game Boy Color

NA 80

Guías: •Mario Party •Body Harvest •Legend of Zelda DX •Castlevania 64



Agosto 99

Regalo Dos posters gigantes de STAR WARS RACER

NA 81

Guías: •STAR WARS Racer •Castlevania 64 •Mario Bros. DX •Micromachines 64



Septiembre 99

Regalo 4 posters Shadowman Tonic Trouble Mario Golf

NA 82

Guías: •STAR WARS Episode 1 Racer •QUAKE II •Conker's Pocket Tales •Castlevania 64

Octubre 99

Regalo Carpeta exclusiva POKÉMON

NA 83

Guías: •ShadowMan •QUAKE II •STAR WARS Episode 1 Racer

La revista oficial de Nintendo te da más Acción.



Si quieres alguno de estos números, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

Trucos en clave Nintendo

NINTENDO 64

GAME BOY COLOR

■ Todos los trucos funcionan ■ Son los últimos disponibles ■ trucos.nintendoaccion@hobbypress.es

Conker's Pocket Tales *GBC*

Rellenito se nos está poniendo Jimmy con esto de que ahora sólo come bellotas. Jimmy: "Eso de cerd¡OUGH! Mi ojo, bestia". En NA no se escriben esas cosas, hombre.

Rellenar la energía: Si, es rastrero, vil y despreciable hacerlo, pero ten por seguro que funciona. Simplemente salva la partida cuando vayas mal de energía y apaga la consola. A continuación conéctala de nuevo y continúa donde lo habías dejado. **Tu energía volverá a las cuatro unidades originales.**

Musiquilla: Deja a Conker un poco en paz, que se siente un ratito y, mientras, **escucharás una tonada de otro conocido juego de Rare.**



La Pesadilla de los Pitufos *GBC*

Ya es casualidad que Jimmy se haya puesto un birrete. ¿Querrá salir también en este truco? Jimmy: "No, voy a mi clase de sardanas".



Nivel EASY

- **Carrera del conejo:** Pitufo con gafas-Pitufo carpintero-Pitufo boquiabierto.
- **Planeta misterioso:** Pitufo en burbuja-Pitufo boquiabierto-Pitufo con gafas.
- **Taller:** Pitufo boquiabierto-Pitufo cocinero-Pitufo carpintero.

Y tenemos otra ración de buenas claves, ésta para los valientes.

Nivel HARD

- **Carrera del conejo:** Pitufo boquiabierto-Pitufo con gafas-pitufo carpintero.
- **Planeta misterioso:** Pitufo boquiabierto-Pitufo cocinero-Pitufo en burbuja.
- **Taller endiablado:** Pitufo con gafas-Pitufo boquiabierto-Pitufo boquiabierto.

Mario Golf *N64*

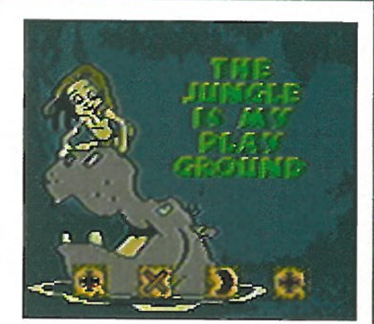
Jimmy: "Dejad de jugar con mi ojo... ¡ah!, no, tengo los seis (!?)".

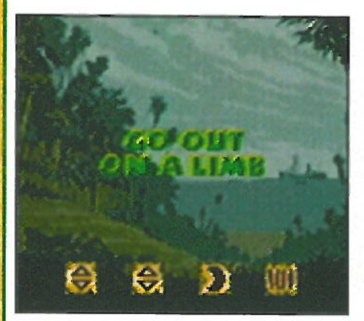
Cambiar vestimentas: Si no estás contento con el atuendo de tu golfista, prueba a mantener pulsado algún **botón C** mientras lo escoges.
Zurdo: Sólo tienes que **presionar L** al elegir el personaje y el control pasará a la mano izquierda.



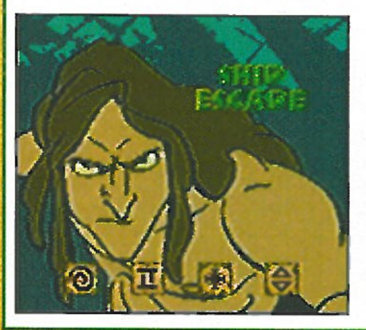
Tarzán *GBC*

Para Jimmy, todo esto de los trucos es muy fácil, pero nosotros no hemos encontrado mejor manera de mostraros **todos los passwords de «Tarzán»** de GBC que... Jimmy: "Que poner las pantallas de cada password para que los lectores se dejen la vistaaaaiiiaaaiiaaaa! No, en el mismo ojo otra vez. Sois unos... ¡incultos!"











The New Tetris *N64*

Inteligencia artificial más rápida: ¿Te parece que tu N64 no tiene ni idea de jugar al Tetris? Pues prueba introduciendo **AI2EZ4U?** como tu nombre y empieza una partida contra ella. Ni las verás.



Juego más rápido: Si prefieres no verlas jugando tú solito, entonces debes escribir como tu nombre **2FAST4U.** ¿Game Over? ¿Yaaa?

Caleidoscopio: También puede ser que te hayas comprado el juego sin saber de que iba (sólamente Jimmy podría...). Pues aún puedes sacarle algún provecho cambiando en las opciones el modo de música a **CHOOSE** y el tema a **HALUCI.** Así, escribe HALUCI como nombre, lleva el cursor hasta END sin pulsar Start y pulsa A. Jimmy: "¡Mis ojos!".

Mace The Dark Age N64

Cambiar el color de tu luchador: Se va haciendo familiar ya esto de pulsar un botón C al elegir tu personaje y que se ponga de colores extraños. Jimmy:"¡Oh, es azul pajizo!"



Combates de andar por casa: A los programadores también se les va la almendra. En la pantalla de elegir personaje, dirígete a los siguientes luchadores y pulsa Start en cada uno de ellos: **Ragnar, Dregan, y Koyasha.** Después elige tu personaje como siempre. Jimmy: "¡Pues yo he ido a la boda con eso!"



Jugar con Ichiro y Gar: En la pantalla de copyright (la primera que aparece al conectar el juego), pulsa la secuencia **Derecha, Arriba, Izquierda, y Abajo dos veces.** Si lo haces bien se oirá el sonidillo de siempre y podrás **encontrar a los nuevos sobre Executioner.**



Ajustar la pantalla: Tan fácil como dejar presionado **L + R + Z** y mover el stick en la dirección que quieras.

Cambiar el orden de los combates: Si estás hasta la coronilla de empezar luchando con Mordos Kull, luego contra Koyasha,... lo que tienes que hacer está muy claro. En la pantalla de selección pulsa Start sobre los siguientes personajes (en orden): **Hellknight, Xiao Long, Dregan, y Namira.** Luego elige como siempre.

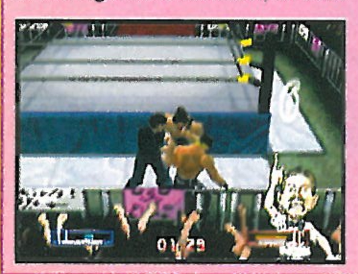
Intercambio de cabeza: No sólo a los programadores se les va la almendra, también a los luchadores. Bueno, no es que se vayan, en realidad sólo llegan al cuello del contrario. En la pantallita de siempre, pulsa Start sobre **Al Rashid, Takeshi, Mordos Kull, Xiao Long, y Namira.** Jimmy: "¡Eh!, ¿probamos?". ¡ARGH! ¡Jimmy, pon eso en su sitio!

WCW/nWO Revenge N64

Antes Jimmy se dedicaba al pastoreo de luchadores, pero desde que conoció a la Gran N, se ha venido con NA para jorobarnos.

Jugar con los managers: Si vuestros padres y madres no hacen más que lamentarse porque no pueden jugar con vosotros a este educativo juego, se les van a quitar las ganas de decir tonterías. Selecciona un combate de exhibición simple y, al empezar la pelea, pulsa Z en el mando 3 y/o 4. Pasarás a controlar al mánager de tu luchador, en caso de que exista. Por si acaso, allá va la lista de luchadores y managers:

- **Hollywood Hogan - Eric Bischoff**
- **Diamond Dallas Page - Kimberly**
- **Brian Adams - Vincent**
- **Scott Hall - Dusty Rhodes**
- **Scott Norton - Vincent**
- **Eric Bischoff - Elizabeth**
- **Scott Steiner - Vincent**
- **Curt Hennig - Rick Rude**
- **Macho Man Randy Savage- Elizabeth**
- **Meng- Jimmy Hart**
- **Yugi Nagata - Onoo**





Top Gear Rally GBC

Otro truco de los de despachar un juego. Como suele pasar, es un password que abre todos los circuitos, que te deja con todos los campeonatos ganados, que barre y friega el suelo,... acongojante, vamos. Ah, claro, el password es **YQX-%Z.** Jimmy: "Sí, sí, graciosos, pero eso de que barre y friega el suelo... ¡A ver cuándo os toca barrer a vosotros, que parecéis... incultos!



R-Type DX GBC

Continuar en la fase donde lo dejaste: Si tienes que ir a por el pan y estás en mitad de una partida, en vez de mandar a Díaz y Tarzán, deja **presionado el botón B al apagar la consola.** Cuando la enciendas, te dejará al comienzo de la fase en la que estuvieras jugando con cinco vidas, cero puntos, y ningún power up. Jimmy:"¿Habéis traído yogules?

Pasar de nivel sin completarlo: Lo cierto es que no es ningún truco, porque para que funcione tienes que haber terminado el juego completo, pero igual te conviene saber que **pausando el juego y pulsando el botón B, pasarás de fase.**



Spy Vs Spy GBC

Simple, sencillo, y útil. Allá va el password revienta-juego del mes: **15Y24.** Introduciéndolo podrás ver todas las fases del cartucho. A disfrutar tocan. Jimmy: "Pues no veo nada. Mi ojo".



F-Zero X N64

Pero Jimmy, ¿por qué te metes doce chicles en la boca? Jimmy: "Pñara haceñ uña ñave. SPUT. Mira, ahora le doy forma y...". ¡Serás cerd¡AY! Nuestro ojo. Jimmy:"Eso por incultos".

Para deformar las naves: pulsa simultáneamente **L + R + todos los botones C.**

Todo al descubierto: En la pantalla principal, donde eliges el modo, pulsa **L, Z, R, C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, y Start.** Si lo has hecho correctamente, la pantalla se volverá borrosa un instante y luego se verá todo normal. Tendrás todas las naves, circuitos...




Nintendo Acción
CAMBIA LA CARA DE TU CONSOLA
EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE NINTENDO ACCIÓN TE REGALAMOS UN ADHESIVO DE DONKEY KONG PARA QUE DECORES TU NINTENDO 64 Y OTRO DE POKÉMON PARA TU GAME BOY
POKÉMON
¡Hazte con todos!
DONKEY KONG 64
A LA VENTA EL 15 DE NOVIEMBRE POR SÓLO 395 PTAS.



LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
DOS DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN.
1
1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2
2.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 -25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14,30H. O DE 16H A 18,30H A LOS TELÉFONOS (91) 654 84 19 ó 654 72 18. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO (91) 654 58 72 O POR CORREO ELÉCTRONICO EN LA DIRECCIÓN
E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo Acción



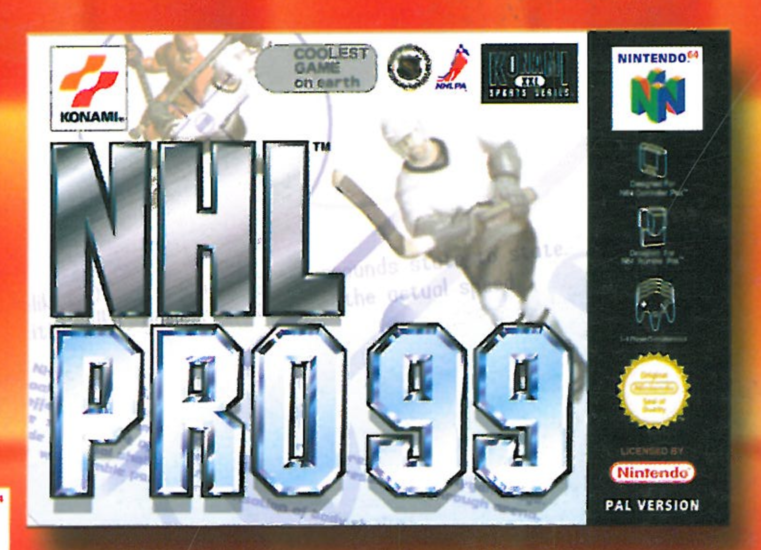
Disfruta del mejor deporte con KONAMI















GAME BOY COLOR

KONAMI. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35